GRÁTIS!
PÔSTER DUPLO
POKÉMON XD
+NOVO ZELDA



DS
•TONY HAWK
•BOMBERMAN
•NARNIA

GBA
•THE SIMS 2
•METAL SLUG
•LEGO STAR WARS

GC
•GUN
•SSX
•KING KONG

CONRAD EDITORA

A REVISTA OFICIAL DO GAME BOY + GAMECUBE + DS + REVOLUTION

Nintendo World

SELO Nintendo OFICIAL

O MUNDO LIGADO SEM FIOS

OS PLANOS SECRETOS DA NINTENDO PARA CONECTAR O PLANETA VIA WI-FI

150 DICAS NINTENDO

PARA DETONAR NO GBA, DS E GAMECUBE

DS É SÓ AQUI!

DETONADOS INÉDITOS

METEOS

SOBREVIVA AOS ALIENS

KIRBY: CANVAS CURSE

TODAS AS MEDALHAS E SEGREDOS

POKÉMON VIVE!

A MANIA MUNDIAL JÁ DURA 10 ANOS E ESTÁ COM FORÇA TOTAL

E MAIS: ENTREVISTA EXCLUSIVA COM O DESENHISTA DO ANIME!



COM MATERIAL EXCLUSIVO DA NINTENDO POWER
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR

Nº 85 R$ 6,50





TUDO NOVO, DE NOVO

Durante todo o mês de agosto de 1998, a redação da Conrad Editora trabalhou a pleno vapor – bem mais do que nos meses anteriores. Uma equipe de oito pessoas – das quais, eu (Pablo), Eduardo Trivella e André Forastieri também faziam parte – quebrou a cabeça e fez muita hora extra para finalizar a edição 1 da revista *Nintendo World*, a primeira e única publicação oficial da marca Nintendo no Brasil. Recém-admitido como redator, achei tudo divertido e emocionante. Quando a revista chegou às bancas, me senti orgulhoso e privilegiado por fazer parte de um projeto tão caprichado.

Sete anos se passaram desde então, e a *Nintendo World* continua sendo uma parte importante de minha vida – e imagino que seja da sua também. Não poderia ser diferente. Desde seu surgimento, a revista se manteve como a sua conexão mais fiel ao universo Nintendo. Em outras palavras, somos a porta-voz oficial da Big N, a casa do Mario no Brasil, a conexão direta com os criadores de verdadeiras obras-primas do entretenimento digital. Hoje, temos como objetivo reforçar mais ainda esta relação. As mudanças já começaram. Esta edição marca a estréia de dois integrantes importantes da equipe *NW*: o editor-executivo Jocelyn Auricchio e o editor Ronaldo Testa, ambos com uma enorme experiência com revistas de videogame.



E a renovação não pára. No mês que vem, vamos comemorar o aniversário da *NW*. Estamos planejando novidades, matérias caprichadas e promoções, mas você também pode esperar por uma mudança de verdade na sua revista favorita. Sua *Nintendo World* ficará melhor ainda a cada mês, e nisso eu assino embaixo.

Pablo Miyazawa
pablo@conradeditora.com.br

ÍNDICE

Wi-Fi
pág. 14

Nosso critério de avaliação

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS: visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.**
- **JOGABILIDADE: resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.**
- **SOM: músicas, efeitos sonoros, vozes e ruídos.**
- **DIVERSÃO: prazer que o game proporciona a quem joga.**
- **REPLAY: vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.**

Os *Troféus NW* indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!

10

9,0~9,9

8,0~8,9

A edição de aniversário da Nintendo World chega às bancas no dia 8 de setembro! Não perca!



CONSELHO EXECUTIVO
Cristiane Monti
André Forastieri
Rogério de Campos

Nintendo World

REDAÇÃO
Coordenador Editoral Marcelo Barbão
Editores Executivos Jocelyn Auricchio, Pablo Miyazawa
Editor Ronaldo Carlini Testa
Diretor de Arte Mario AV
Chefe de Arte Ana Franco
Designer Kelven Frank

COLABORADORES
Eric Araki, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Rodrigo Guerra, Gustavo Petró, JP Nogueira, Roberto Bastos, Renato Pelizzari, Ronny Marinoto, Adriano Emilliozzi (textos); Orlando Ortiz (edição); Homero Letonai, Vanessa Moreira (arte), Camila Dourado (revisão)

PRÉ-IMPRESSÃO
Supervisor Alexandre Monti
Secretário Gráfico William Domingos

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
Coordenador
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens
Ednilson de Moraes

PRODUÇÃO GRÁFICA
Gerente de Produção Gráfica
Priscila Santos
Coordenadores de Produção
Alberto Veiga, André Braga, Ricardo Nascimento

WEB
Coordenador de Conteúdo
Odair Braz Junior
Webmasters Letícia Tatsch, Fernando Nogueira

COMERCIAL
Diretor Comercial André Martins

PUBLICIDADE
Gerente de Negócios/Publicidade
Luciana Eschiapati
Executivos de Vendas
Isac Guedes e Rafael Ferreira
(11) 3346-6075, 3346-6074
publicidade@conradeditora.com.br

VENDAS
Gerente de Vendas Diretas
Vanessa Serra
Gerente de Vendas em Bancas
Ana Paula Gonçalves
Gerente de Circulação
Aparecido Gonçalves

MARKETING
Gerente de Marketing – Produto
Dirceu Darim
Gerente de Produto André Faure
Coordenador de Marketing Luciano Andrade

ADMINISTRAÇÃO
Diretor Administrativo-Financeiro
Celso Pedroso Leite
Gerente Financeira Solange Reis
Analista de Recursos Humanos
Sileide Fernandes Silva

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Suporte Técnico André Jaccon

Nintendo World 85, agosto de 2005, é uma publicação da Conrad Editora do Brasil Ltda.
ISSN 1516-1892

ATENDIMENTO AO LEITOR
Anaí Gonzalez, Regina Toledo e Viviane Garcia
Números atrasados, sugestões, dúvidas, reclamações etc.:
Tel. (11) 3346-6191 Fax (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência:
Rua Simão Dias da Fonseca, 93, Aclimação, São Paulo/SP CEP 01539-020
Tel.: (11) 3346-6088 Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3346-6191
atendimento@conradeditora.com.br

Impressão Plural
Distribuição DINAP



ANER



MisterBros
Games
Televendas: (11) 3266-4176
O jogo começou!
WWW.MISTERBROS.COM
O MAIOR CATÁLAGO DE JOGOS DO BRASIL.
NINTENDO DS
Includes: Miniature Dachshund Golden Retriever Beagle Pug Siberian Husky Shih Tzu
nintendogs
Dachshund & Friends
NINTENDO DS
Includes: Labrador Retriever Miniature Schnauzer Toy Poodle Pembroke Welsh Corgi Miniature Pinscher Shiba Inu
nintendogs
Lab & Friends
NINTENDO DS
Includes: Chihuahua German Shepherd Dog Boxer Cavalier King Charles Spaniel Yorkshire Terrier Shetland Sheepdog
nintendogs
Chihuahua & Friends
nintendogs
Pré-venda com desconto!
Leve um filhote para casa...
Televendas: (11)3266-4176
www.misterbros.com
Bongô R$179,00
Case NDS 15 para DS
Memory Card 2043 Blocos
Memory Card 1019 Blocos
Game Boy Advanced
ENVIAMOS PARA TODO BRASIL!
Compre pelo nosso site ou faça
seu pedido pelo Televendas:(11)3266-4176
Formas de pagamento:
Itaú
Itaú Shopline
MasterCard
*Promoção por tempo indeterminado. A MisterBros se reserva ao direito de alterar ou cancelar as suas promoções sem aviso prévio. Cada participante poderá efetuar o cadastro e concorrer apenas uma vez. Maiores informações sobre a promoção e os produtos você poderá encontar no website WWW.MISTREBROS.COM ou pelo televendas (11)3266-4176. *Frete 1 dia útil: Cidade de São Paulo e ABCD, após confirmação de pagamento. Para entrega em outras localidades, favor consultar-nos. *Todas as outras marcas, logos e direitos autorais são propriedade de seus respectivos proprietários.

CARTA DO MÊS

Jovem velho

Comecei a ler a *NW* há uns 4 anos. Nunca me interessei muito pelo GC nem por nenhum console de última geração, assim como achei o lançamento do GBA SP uma tremenda besteira. Além de ser mais caro, esta versão (que possui algumas vantagens, admito) tomou o lugar da original e causou o desaparecimento do GBA clássico. Infelizmente, este é o destino de todos os nossos antepassados, sejam produtos ou pessoas. Basta aparecer alguma novidade para que aquilo que nos cercava e satisfazia antes se torne inútil, ultrapassado ou incompleto. Não estou dizendo que devemos viver de memórias nem menosprezar o que vem pela frente. Estou apenas citando a capacidade humana de negar aquilo que vem antes de nós. A qualidade de certas "antiguidades" é incomparável ao lado de algumas modernidades. Como exemplo, posso citar os incríveis anos 60, onde os maiores talentos da música apareceram. Talentos como os Beatles ou os Rolling Stones (sei que não possuem vínculo algum com os games, mas não deixam de ser um ótimo exemplo) sumiram, junto com as revoluções e as mudanças de comportamento que trouxeram, dando lugar a repetições eletrônicas, ou simplesmente barulho, com letras ridículas, feitas em quinze minutos. E não sou nenhum senhor de sessenta anos, mas sim um garoto de doze anos.

Vejo esse tal de Revolution, o PS3 e o Xbox "não sei o quê" com preços absurdos, apenas para os mais ricos. Se as empresas de games lembrassem de quantas pessoas se contentam com gráficos agora considerados simples, certamente não se preocupariam tanto em imitar a realidade nos games, pois esta nós podemos presenciar em nossas vidas. A qualidade dos games deve ser baseada na diversão que proporcionam, não no seu realismo. Não ligo para esses videogames que possuem funções de outros aparelhos. Videogame serve para divertir, alegrar, desafiar e fazer aqueles que o jogam escaparem do cotidiano repetitivo para cair na fantasia, fazendo coisas impossíveis na vida real, sendo pessoas mais felizes por certo tempo.

Que a vida permaneça na vida, e os games continuem sendo games, sem tentar imitá-la. Continuo muito feliz com meu Super NES e GBA, com gráficos "de criança". E não tenho a mínima vontade de possuir videogames de última geração. Sou muito feliz jogando jogos "de criança", pois tenho certeza de que os jogos "de adulto" não trazem a mesma sensação.

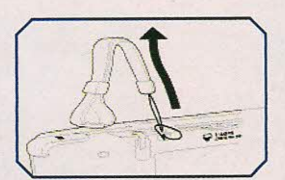
Fábio Rezende de Souza
Santo André / SP

Hummmm... e agora? Concordamos ou discordamos? Vamos tentar ficar no meio-termo, assim como a Nintendo também está tentando. Afinal, temos certeza de que, mesmo sendo escancaradamente contra o progresso, você está ciente do plano da Nintendo em possibilitar o download de seus clássicos no futuro console Revolution. Percebe? É o encontro do moderno com o antigo. E todo mundo fica feliz. É impossível deter o avanço da tecnologia, Fábio. A Nintendo vai sempre investir nesse lado, como todas as outras empresas de videogames. Mas também não vai esquecer de pessoas como você, coisa que já não é toda empresa que faz...

Cambau

Comprei um Nintendo DS recentemente e ele veio sem o wrist strap. Reclamei para o vendedor e ele me disse que o acessório não acompanha o aparelho, e que não podia fazer nada a respeito. Fiquei indignado, pois na própria embalagem está escrito que o wrist strap acompanha o videogame. O que o vendedor disse é verdade?

Murilo Andretto
Via e-mail



Você conhece algum vendedor que sempre diz a verdade? Tá bom... não é bem assim, mas o fato é que dessa vez você foi passado para trás. O bagulhinho que serve para prender o DS ao punho e ainda tem funcionalidade de stylus, chamado de wrist strap, é parte integrante do pacote, e todas as unidades são comercializadas com ele incluso. Volte à loja, mostre a embalagem do DS para o vendedor (a frase que interessa é uma das últimas: "Also includes rechargeable battery pack, AC adapter, wrist strap and extra stylus") e exija seus direitos!

Cada louco que aparece...

Sou a favor da pirataria! A Nintendo também deveria ser! Sabem por que a Sony está em primeiro lugar no mercado? Porque ela tem pirataria! Eu tinha um N64 com seis fitas e decidi trocá-lo por um PlayStation. Não me arrependo até hoje, pois tenho vários jogos. A pirataria faz com que todos tenham acesso ao console e faz ele vender mais. Como a Nintendo ainda não compreendeu isso?

Guilherme Barbosa Guisardi
Via e-mail

Isso mesmo! Ken Kutaragi, presidente da Sony Computer Entertainment, manda flores e bombons todos os dias para os lordes asiáticos da pirataria em sinal de agradecimento. Você não tem idéia de como a empresa lucra com o mercado cinza, são rios e rios de dinheiro que nunca chegam às mãos do crime organizado. A Sony está até tentando convencer os caras a investirem um pouco mais e darem um jeito de produzir hardware pirata também, e não apenas restringir suas operações à reprodução de games piratas. Afinal, dá muito trabalho contar o dinheiro que eles ganham honestamente com a venda de produtos oficiais. Tomara que o pessoal da Nintendo leia essa sua sugestão genial e resolva embarcar nessa também!

Enquanto isso, no banheiro de Hyrule...

"Batatinha quando nasce se esparrama pelo chão. Meus *Zeldas* quando zero, fico cheio de emoção". E aí, pessoal da *NW*, será que alguém já inventou um jogo de ação e aventura melhor que *Zelda?* Certa vez, minha namorada, com ciúmes do game, me disse: "Já cansei! Você fica aí enfurnado nesse jogo, então decida: ou o *Zelda*, ou eu!"
Hoje tenho um pouco de saudades dela. Onde já se viu fazer uma pergunta dessas? Ainda mais no ano em que a Nintendo anunciou o seu mais novo *Zelda* pra GC! Então, Zeldamaníacos, se suas namoradas algum dia fizerem essa mesma pergunta a vocês, aposto que já sabem o que responder.

Juninho
Belo Horizonte / MG

Coisa mais feia, Juninho! Deu (ou tomou?) um pé na bunda da namorada por causa de uma princesa que não libera nem beijinho... aliás, se não libera beijinho nem pro Link, imagine o tratamento que ela daria a você. Zeldamaníacos, se suas namoradas algum dia quiserem que vocês escolham entre elas ou os videogames, sentem para conversar e expliquem que a situação não é bem assim. Se possível, mostrem a elas jogos que possam despertar a curiosidade delas. Não façam como nosso amigo mineiro fez, senão corre o risco de vocês ficarem com as mãos peludas...



Dupla de dois

E aí galera da *NW*, beleza? Eu quero dizer que o trabalho de vocês organizando a revista, dando dicas de jogos e novidades de games, é super 10! Eu sou louco por Nintendo. Para vocês terem uma noção, eu e meu irmão temos dois Game Boy Color, dois Game Boy Advance, dois Game Boy Advance SP, dois Nintendo DS, um GameCube e, no total, 59 jogos. Continuem nesse ritmo, vocês são demais!

Yugi Aragão
Via e-mail

Demais é a coleção de vocês! Tudo em dobro?!?! Haja grana (e haja paizão) para bancar tudo isso! Pelo jeito, você e seu mano são fissurados por disputas multiplayer, não é mesmo? Precisando de algum desafio novo, é só chamar, viu?

Canadense desesperado

Por favor mesmo! Vocês têm que me responder essa dúvida: jogos do Canadá rodam em GameCubes americanos?

Rodrigo Vieira
Via e-mail



Sem problema algum. Existem restrições quanto aos softwares japoneses e europeus, mas os mercados americano e canadense trabalham com produtos idênticos.

É nóis na fita!

As fitas do Revolution poderão ser utilizadas no GameCube?

Filipe Kobayashi
Via e-mail

As fitas adesivas que envolvem a embalagem? Se você tirar com cuidado, sim. Já os DVDs (mídia adotada para o Revolution) não rodam no drive do GC por diferenças físicas e tecnológicas.

Pergunta curta, resposta mais curta ainda

Há alguma possibilidade de *The Legend of Zelda: Twilight Princess* sair em português?

Jânio Amaral Homem Junior
Via e-mail

Nenhuma.

Perdido na metrópole

Olá, indivíduo que responde as cartas. Eu tenho algumas perguntinhas:
1) A *NW* fica na rua Simão Dias da Fonseca ou no endereço da Conrad?
2) Eu posso passar aí para pegar uns Pokémon?
3) É verdade que bug do relógio interno do *Pokémon Ruby/Sapphire* pode ser consertado?

Wagner Daniel Felix
São Paulo/SP

1) Veja você que coincidência! As duas, Conrad e NW, ficam no mesmo endereço! Deve ser porque a Conrad Editora é quem publica a NW...
2) Pode. Mas fique ligeiro, pois temos uma rede de caçar borboletas e quem pode acabar dentro de uma Pokébola é você.
3) É verdade. Existe um disco de atualização que pode ser rodado no GameCube junto com o Game Boy Player para que as correções sejam feitas.

Um é pouco, dois é bom

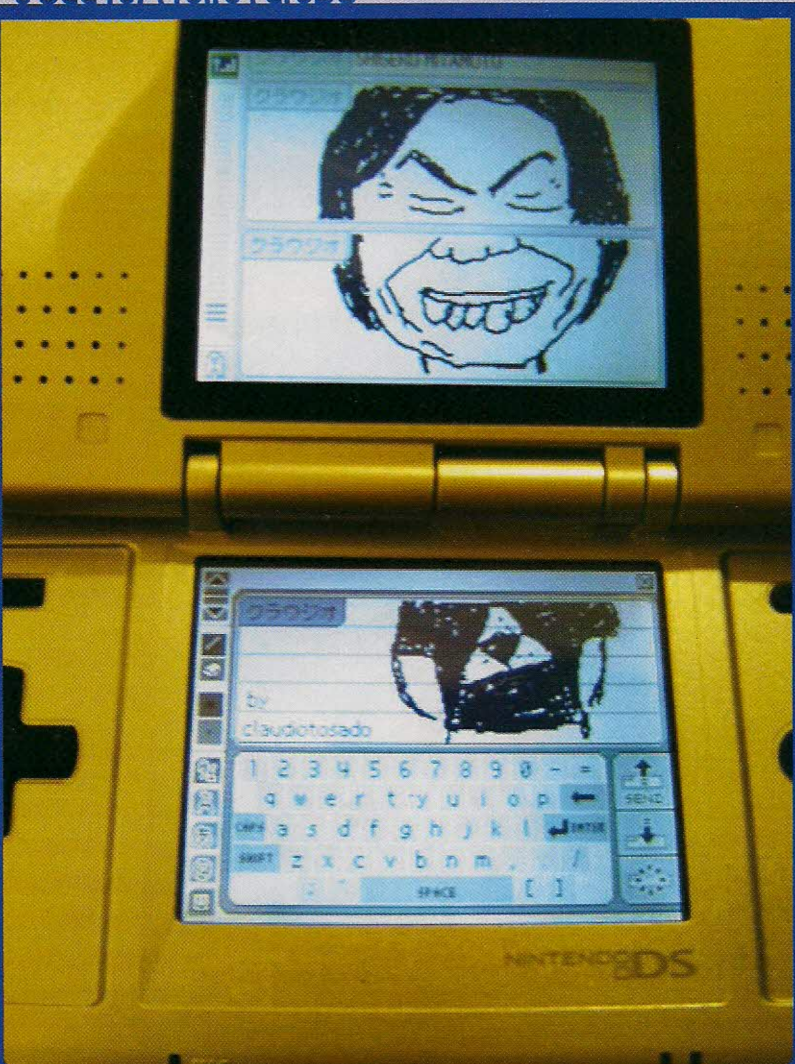
Por que a maioria dos jogos bons são single player? Eu tenho uma idéia para um jogo de GameCube. Ele se chamaria *Mario & Luigi Adventures* (ou qualquer outro nome) e seria uma espécie de *Super Mario 64* multiplayer. Se eu não me engano, existe uma coisa parecida no DS, mas esse jogo seria para o GC e também seria APENAS para dois jogadores. Não seria para um, três ou quatro jogadores: apenas para dois, nem mais nem menos.

Seria um pouco estranho, mas seria legal. Poderia ter alguns minigames e eventos para um, três ou quatro jogadores, mas o jogo em si seria apenas para dois. Diz aí, a idéia é boa ou não é?

Luck
Via e-mail

Boa, mas nem tanto. Isso restringiria muito a diversão. Imagine se você fica totalmente fissurado pelo jogo e seu parceiro enjoa da brincadeira antes de chegar ao final. Você seria obrigado a parar de jogar. Imagine, também, que seu avô de 93 anos está enfrentando o Bowser junto com você na batalha final e de repente sofre um infarto fulminante. Quem você vai chamar para substituí-lo? Quem teria coragem de assumir os compromissos gamísticos de alguém que já partiu desta para melhor?

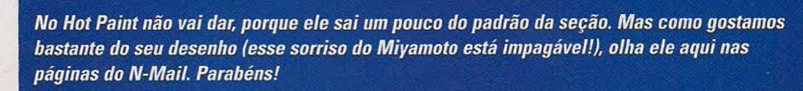




Picto-Paint

Fiz um desenho no Picto-Chat do Nintendo DS e gostaria de saber se é possível ele participar do Hot Paint.

Cláudio Marinho
Via e-mail



No Hot Paint não vai dar, porque ele sai um pouco do padrão da seção. Mas como gostamos bastante do seu desenho (esse sorriso do Miyamoto está impagável!), olha ele aqui nas páginas do N-Mail. Parabéns!

Queimou

Tenho um Nintendo GameCube. Infelizmente, por engano, liguei o aparelho, que era 110 V, em 220 V. Existe alguma autorizada Nintendo que possa efetuar o reparo?

Luiz
Via e-mail

Caraca, Luiz! Que vacilo! O pior é que não existem assistências técnicas autorizadas no Brasil, pois a Nintendo não é oficialmente representada em nosso país. O jeito vai ser tentar alguma oficina de consertos de aparelhos eletrônicos, mas já te adiantamos que talvez seja mais compensador comprar um novo aparelho. A não ser, é lógico, que a única coisa que tenha queimado seja a fonte.

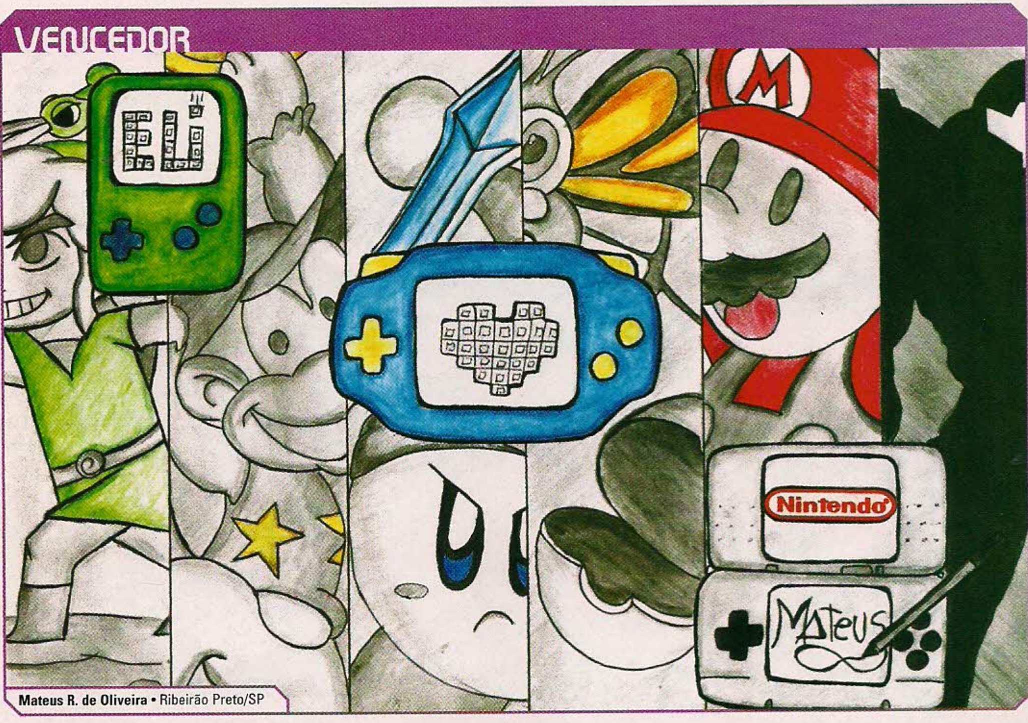
REGULAMENTO

Para participar da seção Hot Paint, mande seu desenho para:

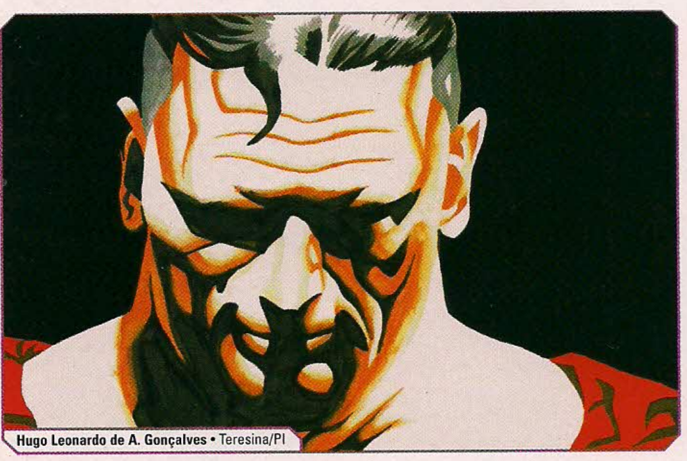
Revista Nintendo World Hot Paint – R. Simão Dias da Fonseca, 93 – CEP 01539-020 – São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade. No verso do desenho (ou da pintura) deverão estar, de forma bem legível, o seu nome, idade, endereço completo e telefone para contato. Boa sorte!

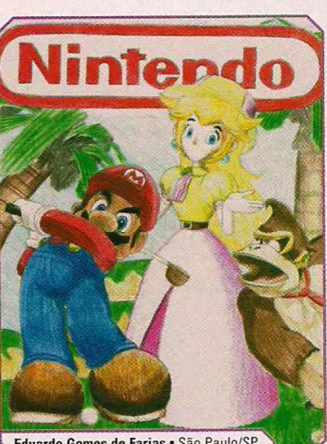
VENCEDOR



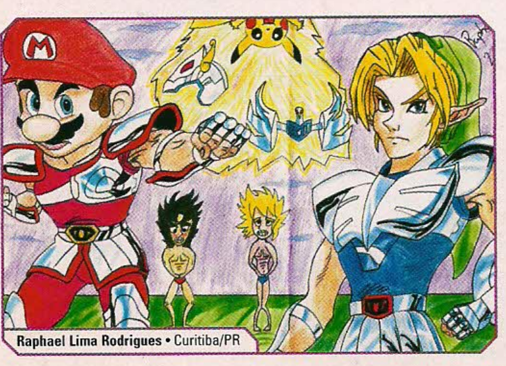
Mateus R. de Oliveira • Ribeirão Preto/SP



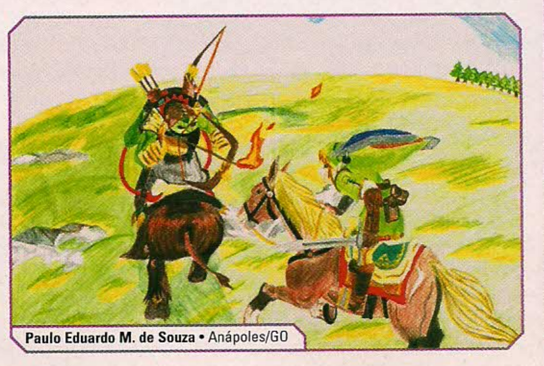
Hugo Leonardo de A. Gonçalves • Teresina/PI



Eduardo Gomes de Farias • São Paulo/SP



Raphael Lima Rodrigues • Curitiba/PR



Paulo Eduardo M. de Souza • Anápoles/GO

Fale com a Nintendo World!

Você tem muitos canais para se comunicar com a gente. Fique esperto e ligue para o lugar certo!

REDAÇÃO

Envie comentários, sugestões ou críticas para *redacao@nintendoworld.com.br* ou para o seguinte endereço:

Revista Nintendo World
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação - São Paulo/SP
CEP 01539-020
Fax: (011) 3346-6078

PARA ANUNCIAR

Para anunciar, entre em contato com *publicidade@conradeditora.com.br* ou ligue para (11) 3346-6075 e fale com Krisley Camilo. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

PROJETOS ESPECIAIS

A Nintendo World é o canal direto de comunicação com os fãs de Nintendo no Brasil. Fale com esse público de forma diferenciada, através de informes publicitários ou temáticos especiais. Entre em contato através do e-mail *publicidade@conradeditora.com.br* ou ligue para (11) 3346-6075. De 2ª a 6ª, das 9h às 18h.

SERVIÇO DE ATENDIMENTO AO LEITOR

Fale com nossa equipe de atendimento: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h às 18h, através do e-mail *atendimento@conradeditora.com.br* ou envie um fax: (11) 3346-6078.

NÚMEROS ANTERIORES

Solicite ao jornaleiro ou contate o nosso Serviço de Atendimento ao Leitor. Será cobrado o valor de capa da edição solicitada, mais o frete de envio (caso o preço não alcance o valor mínimo estabelecido em nossa política de frete gratuito).

ASSINATURAS

Assine a Nintendo World e desfrute da tranqüilidade de receber seu exemplar em casa. Fone: (11) 3346-6191, de 2ª a 6ª, das 8h30 às 17h30. E-mail: *assinaturas@conradeditora.com.br*

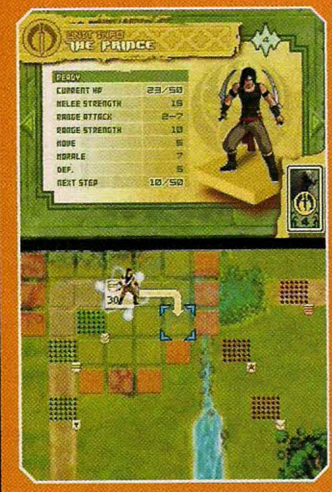
OUTROS PRODUTOS CONRAD

Para comprar revistas, mangás e livros direto da Conrad Editora, acesse *www.lojaconrad.com.br.*

ACESSE O SITE DA NINTENDO WORLD

www.nintendoworld.com.br

O PRÍNCIPE DA PÉRSIA NAS DUAS TELAS DO DS





A série de maior sucesso da Ubisoft vai chegar ao DS no final deste ano. *Battles of Prince of Persia* é um jogo de estratégia em turnos exclusivo para o Nintendo DS. Neste game, você controlará diversos exércitos da região árabe. Para fazer as ações de atacar e defender, você contará com cards baseados nos episódios anteriores da franquia. Estes itens poderão ser encontrados nos campos de batalha e em bônus após as lutas. *Battles of Prince of Persia* também contará com modos para vários jogadores via Wi-Fi, cada um controlando um exército com seus decks personalizados ou com o uso via game sharing. A história do jogo acontece entre *Sands of Time* e *Warrior Within* e contará a história da aparição de Dahaka e como ele encontrou o príncipe. Neste meio tempo, uma grande maldição toma conta do Oriente Médio e todos os reinos começam a guerrear entre si. Resta ao jogador acompanhar a história até o desfecho, onde muitas surpresas serão reveladas.

GBA MICRO CHEGA EM SETEMBRO

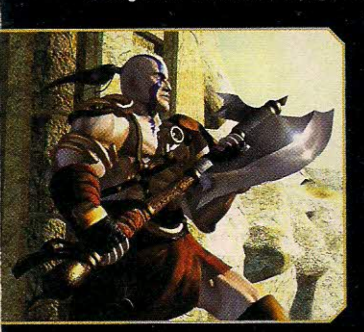
A Nintendo definiu a data de lançamento do Game Boy Micro: 13 de setembro. Na mesma ocasião, a companhia declarou que mais quatro jogos chegarão ao mercado no dia em que o portátil chegará às lojas: *Famicom Mini: Super Mario Bros.* (um relançamento que comemora o vigésimo aniversário de *Super Mario Bros.*), *Mario Tennis Advance*, *Tsuukin Hitofude* e *Dr. Mario & Panel de Pon*.





BLIZZARD PENSANDO NO DS

A Blizzard Entertainment (responsável por *StarCraft* e *WarCraft*) está pensando em criar uma versão de *Diablo II* para o console de duas telas da Nintendo. A empresa fez um levantamento para descobrir qual jogo de suas franquias seria melhor para o portátil de duas telas e, segundo os dados, o jogo escolhido foi *Diablo II*. A idéia é usar a tela sensível ao toque de uma maneira muito divertida. Outros games também estavam presentes, como *StarCraft* e uma versão online de *WarCraft III*. A idéia pode parecer bacana, porém a produtora ainda não descobriu se o mercado traria um bom retorno financeiro, pois para fazer estas conversões, seria necessário um grande investimento e contratação de uma equipe especializada.



DONKEY KONG SERÁ PRODUZIDO PELA CAPCOM

A Capcom está trabalhando em uma aventura para *Donkey Kong*. Porém o jogo não será lançado para nenhum dos consoles da Nintendo, e sim para os arcades. O título provisório do game é *Donkey Kong Jungle Fever* e usará a mesma fórmula dos jogos musicais do gorilão, ou seja, você deverá batucar nos bongôs para tocar as músicas no ritmo certo. A má notícia é que uma máquina destas tem poucas chances de chegar ao Brasil.

EM DESENVOLVIMENTO

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Os crimes da cidade de Nova Iorque serão mostrados em um novo game que a Activision está preparando. Em *True Crime: New York City* você vai controlar Marcus Reed, um ex-criminoso que está trabalhando atualmente na força policial da cidade e que vai usar suas técnicas sujas para limpar a cidade.
A Activision promete que o jogo vai mostrar a ilha de Manhattan com todos os detalhes que fazem dela um lugar propício para o crime organizado. Quem teve a oportunidade de visitar a metrópole vai reconhecer locais famosos como Times Square e Wall Street. Outros locais temidos pelos moradores estarão representados, como a Hell's Kitchen (Cozinha do Inferno) e o Soho.
True Crime: NYC vai ter um sistema de jogo que permitirá que o jogador utilize elementos do cenário, como armas mortais, além de contar com uma grande variedade de estilos de lutas. Desta vez, você verá como é que se faz crimes de verdade, numa cidade de verdade.





NOVA GATA EM NEED FOR SPEED MOST WANTED

A modelo e atriz Josie Maran, 27 anos, será a gata de *Need For Speed Most Wanted*. No game, ela será uma competidora chamada Mia e guiará o jogador pelas corridas, ajudando-o a ser um piloto famoso e o mais procurado, como diz o título do jogo. "Os videogames têm uma interação mais pessoal, diferente dos filmes, já que são uma experiência interativa", disse Josie durante o anúncio do game. A garota já foi capa de diversas revistas de moda, como *Vogue*, e trabalhou em filmes como *O Aviador* e *Van Helsing*.
A Electronic Arts fez um grande trabalho de construção de imagens para recriar a atriz de forma impecável. "Filmamos tudo em tela azul, como num set de Hollywood. Então, os jogadores verão os atores reais misturados com os ambientes do game", explica a jovem atriz. Espere para ver mais imagens desta gata no fim do ano, no seu GameCube.

NO ENCALÇO DO REVOLUTION

Fomos mais fundo para conseguir novidades sobre o próximo console da Nintendo

ALTA DEFINIÇÃO PARA TODOS

Depois de ouvir o apelo de seus consumidores, a Nintendo decidiu que o Revolution terá suporte para HDTVs. Satoru Iwata declarou que o console suportará o modo 480p de resolução, que é o padrão atual das TVs de alta definição.

DISPUTAS ONLINE

Iwata declarou que o Revolution não terá portas ethernet, porém os usuários poderão ter acesso à internet de banda larga usando dispositivos Wi-Fi. Ainda falando em redes sem fio, o presidente da Nintendo revelou que o DS terá conectividade com o Revolution, mas de forma diferente da que estamos acostumados a ver entre o GBA e o GameCube.

MAIS SOBRE O CONTROLE

O joystick do Revolution foi concebido para suportar todos os jogos lançados pela Nintendo até agora. A idéia é que, assim, o jogador não ficará desconfortável ao jogar os games clássicos do NES, Super NES e Nintendo 64. Além disso, o controle oferecerá duas alavancas analógicas, amplamente utilizadas em jogos atuais como *Splinter Cell* e *Mario Sunshine*.

O MERCADO DA PRÓXIMA GERAÇÃO

A última declaração de Iwata foi que o mercado de games na próxima geração será bem heterogêneo: "Quem quiser jogar games hardcore vai ficar com o PlayStation 3 . Os que quiserem disputar partidas online ficarão com o Xbox 360. Mas se alguém realmente quiser se divertir vai jogar no Revolution. Diversão não é sinônimo de frustração. Ninguém se diverte passando mais de 50 horas em um jogo difícil e complicado", declarou o presidente da Nintendo.

LUIGI EM UM GAME PARA O REVOLUTION

Sigeru Miyamoto disse que está pensando em criar um novo game para o Luigi. "As características únicas do Revolution são perfeitas! Estou pensando em criar novos jogos para diversas franquias, inclusive para o irmão do Mario, o Luigi".



VÍDEOS DE MELHOR QUALIDADE PARA GBA E DS

O Play-Yan é um acessório que permite que os portáteis GBA e Nintendo DS se transformem em tocadores de arquivos multimídia, como MP3 e AVI. Este aparelho recebeu uma atualização de software que permite exibir vídeos em formato MPEG4 – vídeo de qualidade próxima ao DVD.

Se você possui este aparelho, basta entrar no site www.nintendo.co.jp/n08/playan/firmware/index.html, baixar a atualização, descompactar o arquivo e transferi-lo para o SD Card (que acompanha o aparelho). O porém é que o software de edição de vídeo, o MediaStage, ainda não foi atualizado e não está convertendo os seus vídeos para este formato. Por isso, você deverá usar programas externos que fazem esta conversão, ou fazer download de arquivos que já estejam neste formato.



NINTENDO FORA DA TOKYO GAME SHOW

Neste ano, o evento ocorrerá entre os dias 16 e 18 de setembro. No Oriente, a TGS é tão importante quanto a E3 é para nós. Porém, nesta edição, a Nintendo decidiu não fazer parte desta feira, por motivos ainda não esclarecidos. Não é a primeira vez que a Big N deixa de participar da TGS. Na verdade, a companhia tem participado pouco das feiras de videogames do Oriente e tem se esforçado para comparecer na maioria dos eventos deste lado do globo, como foi o caso da EGS (Brasil e México) e a Games Convention (Alemanha). Mas não fique pensando que a Nintendo vai deixar os seus fãs na mão. Os representantes da empresa deixaram claro que o Revolution e seus games terão mais destaque durante este ano. Talvez uma edição especial da SpaceWorld possa reaparecer, depois de uma longa ausência que ocorre desde 2001.

A Tokyo Game Show é a maior feira de games no mercado japonês



GAME FESTIVAL

Nos dias 17 e 18 de setembro vai rolar um grande evento de games em Florianópolis, Santa Catarina, chamado Game Festival. O encontro pretende reunir milhares de jovens para se divertir com o que há de melhor no mercado. Estão previstos mais de 30 consoles, entre eles Playstation 2, Xbox e GameCube, além de vários arcades para os presentes se divertirem. Além dos games, o evento contará com palestras, shows, concursos de Cosplay, uma grande área de apresentação de animes; além de um papo com o pessoal da Nintendo World e da EGM Brasil. Todos que comprarem o ingresso antecipado ganharão um brinde exclusivo. Anote o dia e o local e compareça!

Game Festival
Centro de Eventos do Beiramar Shopping
Rua Bocaiúva, 2468 – Florianópolis / SC
http://www.gamefestival.com.br



DORAEMON NO DS

Doraemon é um anime de grande sucesso no Japão (e no mundo). Devido a esse sucesso, este gatinho azul vai parar nas duas telas do DS em um novo jogo. *Doraemon* surgiu nos mangás no início dos anos 70. Isso resultou em um anime lançado em 1973, com um acervo de mais de 1300 episódios. Não é a primeira vez que *Doraemon* aparece em um game. Ele já foi estrela de games no Nintendo de 8 bits, Game Boy, PSone, GBA, GameCube e agora vai aparecer pela segunda vez no Nintendo DS. O enredo e o esquema de jogo ainda não foram revelados; mesmo assim, você pode ter certeza de que vai rir muito com as atrapalhadas deste ícone.

ADMIRÁVEL MUNDO NINTENDO

Nostalgia, informação e um monte de cultura inútil

Por Fabio Santana
fabio@conradeditora.com.br

TOP 10: JOGOS MAIS DIFÍCEIS DO NES

Aqui estão os games mais calejantes, frustrantes e irritantes da era 8-bit. Eles deveriam vir com códigos de Game Genie embutidos!

10 Mega Man

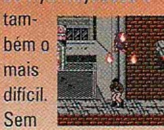


O primeiro game do azulzinho tem a dificuldade que consagrou a série, mas sem passwords ou saves. Pelo menos é o mais curto de todos.

9 Adventure Island

Qualquer obstáculo deduz seu tempo, triscar em um inimigo significa morte instantânea e, para ter a dádiva de continuar, é preciso achar uma maldita abelhinha.

8 Ninja Gaiden

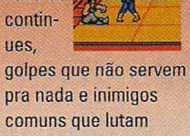


O primeiro da série de Ryu Hayabusa é também o mais difícil. Sem passwords ou saves, você precisa encarar o game até o fim de uma só vez.

7 Krusty's Fun House

Pegue *Lemmings*, troque os bichinhos suicidas por ratos e coloque o palhaço de *Os Simpsons* no comando. O resultado é um puzzle com estágios que fritam o seu cérebro.

6 Double Dragon III



Uma vida, nada de continues, golpes que não servem pra nada e inimigos comuns que lutam como chefes e sempre acertam primeiro... Boa sorte!

5 Ghosts 'n Goblins



Para salvar sua amada, você precisa cruzar seis estágios impiedosos DUAS VEZES e matar o chefão verdadeiro com uma arma difícil de achar.

4 Teenage Mutant Ninja Turtles



Inimigos demais, energia de menos, quatro tartarugas (duas inúteis), seis fases pobremente planejadas e um esquema de jogo bem diferente de *TMNT2: The Arcade Game*.

3 Mission: Impossible

A Konami levou o título da série ao pé da letra nesse game! Os inimigos são muito rápidos e não permitem que você progrida muito.

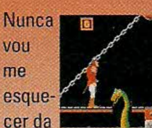


2 Bayou Billy



Três gêneros (luta, corrida e tiro), mas todos com nível injusto de dificuldade. Passar da primeira fase já é uma proeza (mesmo se tiver código para vidas infinitas).

1 Dragon's Lair



Nunca vou me esquecer da animação de Dirk virando uma pilha de ossos. O herói mais frágil de todos os tempos morre instantaneamente se tocar QUALQUER COISA!

VOCÊ SABIA DISSO? É CLARO QUE NÃO!



Depois do sucesso do Famicom no Japão, a Nintendo decidiu preparar o lançamento de seu 8-bit nos EUA – região delicada, graças à crise que acabou com o segmento em 1983. Porém, antes de chegar ao NES, que todos conhecemos, a Nintendo tentou uma estratégia diferente para conquistar aquele mercado cismado: o Advanced Video System. O aparelho foi mostrado em janeiro de 1985, na Winter Consumer Electronics Show, em Las Vegas. Seu conceito enfrentou ceticismo: em vez de cartucho, ele usava fitas magnéticas (como as fitas cassete) para seus jogos personalizáveis, vinha com teclado alfanumérico, teclado musical, pistola laser, controle com manche e dois joysticks. Todos esses periféricos se comunicavam com o console sem o uso de fios, através de raios infravermelhos. Apenas mais tarde, na Summer CES, em junho de 1985, a empresa mostrou o NES, com uma nova proposta, e foi assim que ele chegou ao mercado e conquistou o mundo. O AVS caiu no esquecimento por duas décadas: agora, o protótipo pode ser visto na Nintendo World Store, em Nova York.

QUAL É O GAME?

O clássico da edição passada era *Contra* do NES (deu para perceber pelo chefão). Os primeiros a acertar foram: Émerson Watanabe, Luiz Fernando Cordeiro e Fábio Mazeratti.

E o game dessa foto, qual é? Descubra e envie a resposta para redacao@nintendoworld.com.br. Escreva "Foto misteriosa" no assunto. Os três primeiros e-mails com a resposta certa ganharão um brinde exclusivo.

N-VERSARIANTES DE SETEMBRO

Personalidades, games e empresas que nasceram no mês da Independência.

01 A **Sammy** completaria 30 anos de existência, mas fundiu-se com a Sega em outubro de 2004.

02 A **Noise** *(Custom Robo)* completa 9 anos de existência.

03 **Minoru Arakawa**, genro de Hiroshi Yamauchi e ex-presidente da Nintendo of America, comemora 59 anos de idade. Há 9 anos o **Game Boy Pocket** chegou aos EUA.

10 O lendário **Gunpei Yokoi**, criador do Game Boy, completaria 64 anos de idade se não tivesse falecido tragicamente em 97.

12 A série **Adventure Island** comemora 19 anos desde o primeiro game para Famicom, no Japão.

13 Faz 20 anos que o game **Super Mario Bros.** foi lançado para Famicom, no Japão.

14 Há 4 anos o **GameCube** estreava no mercado japonês.

17 O presidente do Sonic Team, **Yuji Naka**, comemora 40 anos.

22 A **Enix** comemoraria 30 anos de existência, não fosse pela fusão com a Square em abril de 2002.

23 A **Nintendo** comemora 116 anos de existência!

26 19 anos de **Castlevania**, que estreou com *Akumajou Dracula*, para Famicom Disk System.

29 O **Nintendo 64** comemora 9 anos desde seu lançamento nos EUA.

30 **Toshihiko Nakago**, supervisor de *Ocarina of Time* e *Wind Waker*, comemora 48 anos.

Setembro — Menções honrosas: **Ghosts 'n Goblins** (Capcom) comemora 20 anos. A **Square** completaria 19 anos de existência se não tivesse sofrido a fusão com a Enix.

LIGA MUNDIAL DE KARTS

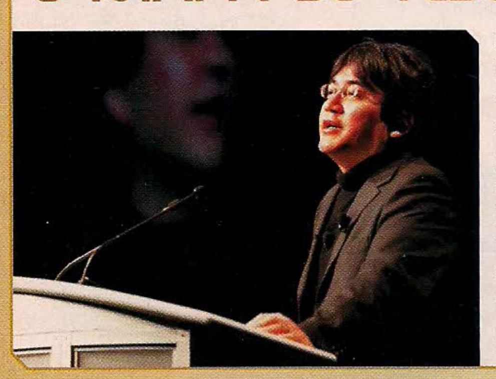
Mario Kart DS e a nova conexão Wi-Fi da Nintendo prometem liderar a revolução no universo portátil



PILOTANDO O DS

Todos nós sabemos que o Nintendo DS, além de confortável, tem a grande vantagem de ter duas telas e um microfone, que, inclusive, nós já testamos em alguns jogos. Mas e quanto à tecnologia Wi-Fi e à tentação de jogar com pessoas em qualquer parte do mundo? Pois bem, a tão esperada promessa de um sistema assim está mais perto do que nunca – a inovação virá junto a *Mario Kart*. Tudo será possível graças à nova conexão Wi-Fi da Nintendo, um serviço gratuito que possibilitará a conexão entre os DS, desde que eles tenham acesso a uma rede compatível. Essa é a grande carta na manga da Nintendo que deverá estar disponível ainda este ano.

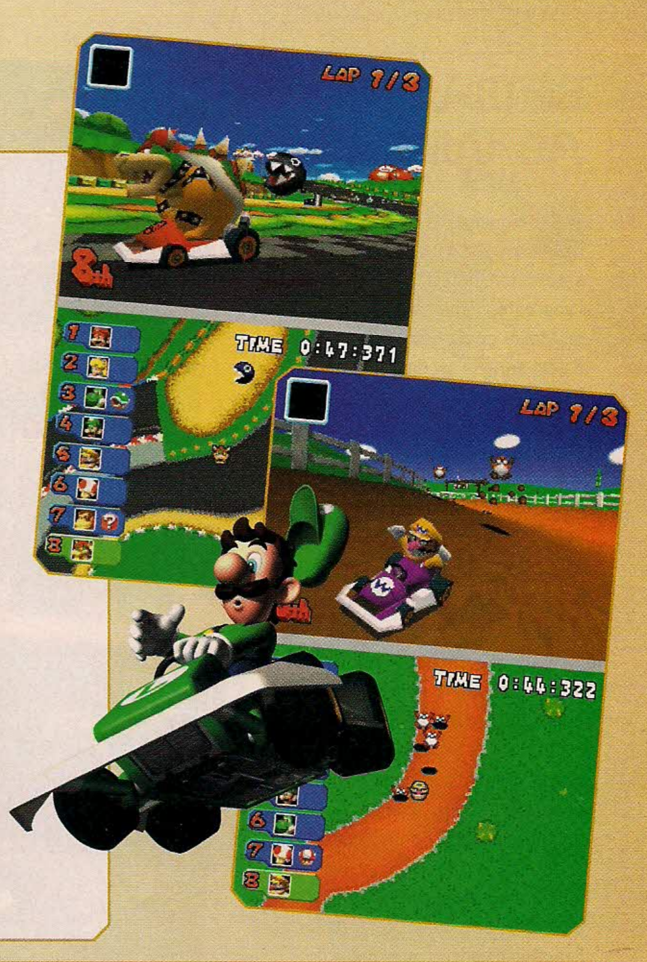
O MAPA DO TESOURO DE SATORU IWATA



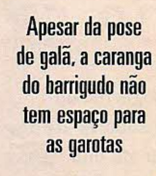
Durante a E3, o presidente da Nintendo falou a respeito de uma comunidade Wi-Fi mais interativa para os gamers, onde os novatos não serão massacrados pelos viciados; onde amigos poderão jogar juntos independente das localidades; onde ninguém gastará dinheiro para desfrutar dos títulos da Nintendo; um mundo no qual todos poderão jogar partidas virtuais, mesmo que seus amigos não possuam um DS. Esse ponto de vista é bastante contrário ao da maioria dos competidores. Iwata e a Nintendo estudaram as comunidades online, e descobriram que somente uma pequena parcela de jogadores fanáticos tem acesso ao universo conectado – apenas um milhão entre tantos milhões que são donos de consoles. Eles perceberam que alguma coisa afastava a grande massa. A conexão Wi-Fi da Nintendo foi desenvolvida para lidar exatamente com essa limitação. Portanto, devemos esperar games muito especiais, capazes de capturar e unir a imaginação dos mais diversos jogadores.

POUCO VELOZES, MUITO FURIOSOS

Se você já teve a oportunidade de jogar um casco de Koopa na cabeça de um adversário, sabe exatamente do que se trata o *Mario Kart*. O jogo gira em torno da interação emocional entre os personagens: algumas pistas são muito loucas, e toda a corrida é repleta de altos, baixos, giros, desvios, vitórias e derrotas. E mesmo com uma alta IA, a emoção do jogo fica por conta dos seus colegas, que são imprevisíveis.
Desde a estréia de *Super Mario Kart* para o SNES, a série tem sido muito bem-sucedida – tanto que transformou os jogos de kart num verdadeiro subgênero das corridas convencionais. O grande aspecto de *Mario Kart* sempre foi o multiplayer. Em *Super Mario Kart*, as corridas eram disputadas por dois jogadores, no estilo mano a mano. Já em *Mario Kart 64*, o número dobrou para quatro; e (com a conexão LAN) o *Mario Kart: Double Dash!!*, de GameCube, permitia que até oito jogadores curtissem a mesma corrida. Os itens coletados no percurso serviam para equilibrar as disputas, e sempre foram os melhores adicionais do modo multiplayer. Dessa forma, qualquer jogador poderia interferir no resultado final, fosse ele um viciado em corridas ou um pobre novato. Afinal de contas, justiça seja feita: é muito legal passar a perna em seus colegas no mundo dos games. Entre as demais inovações estão o powerslide e o elemento cooperativo introduzido por *Mario Kart: Double Dash!!* – que aumentaram a interação do jogo. Fácil de aprender, divertido de jogar, e altamente interativo: a série se tornou uma materialização daquilo que Iwata acredita ser vital para uma ótima experiência num sistema multiplayer. O problema é que você nem sempre pode contar com os amigos ao seu lado. Felizmente, esse dilema chegou ao fim: a combinação entre *Mario Kart DS* e a conexão Wi-Fi da Nintendo dá origem ao que chamamos de "killer app", ou seja, um sistema quase imbatível.



KONNO, O HOMEM DO KART


Apesar da pose de galã, a caranga do barrigudo não tem espaço para as garotas

O pai de *Mario Kart*, Hideki Konno, é o rosto da Nintendo por trás da série. Confira a seguir um bate-papo exclusivo que ocorreu durante a E3 deste ano:

NW: Como você define a série *Mario Kart*, e qual o papel dela nesse gênero de corridas?

HK: Nosso foco em *Mario Kart* sempre foi divertir os jogadores, estejam eles sozinhos ou com seus colegas. Esse entretenimento não se resume à corrida, e nem à sua colocação no pódio. É claro, essas coisas são importantes, mas o foco principal é a interação entre as pessoas, a diversão.

NW: Jogar com os colegas na mesma sala é bem diferente de jogar com eles em uma rede. A experiência online não seria parecida com o desafio da IA do game?

HK: As equipes de desenvolvimento trabalham muito em cima da IA do jogo, de forma a torná-la mais parecida com um ser humano. A IA tem personalidade própria. Mas a diversão com outras pessoas é gerada pelas diferenças entre os jogadores. Pessoas têm personalidades distintas, usam estratégias próprias, enfim, jogam de forma diferente. É por isso que achamos mais divertido jogar contra outra pessoa. O número tem aumentado: no SNES eram dois jogadores, no GameCube eram quatro, e agora já são oito. Achamos pouco provável que alguém consiga reunir oito pessoas na mesma sala, e por isso desenvolvemos a conexão Wi-Fi da Nintendo, para estender essa possibilidade. Assim, fica fácil desafiar colegas que vivem em outras localidades ou mesmo outros jogadores desconhecidos. Trata-se de um jogo entre pessoas, de uma conexão entre seres humanos.

NW: Como vocês atingiram a funcionalidade correta utilizando as duas telas do DS?

HK: Jogos de kart são bem simples. Decidimos colocar a tela de jogo na parte superior, e a tela de navegação na inferior. Os jogadores podem ajustar a tela inferior para que ela mostre o percurso completo da corrida, ou apenas uma parte do mapa em zoom.

BEM-VINDOS AO WI-FI

A gente ouve falar muito de Wi-Fi. Dizem que esse negócio está nos aeroportos, hotéis, e em muitos cybercafés espalhados pelo planeta. Mas a gente não poder ver, ouvir e nem sentir a tal da tecnologia. Oras, mas o que é Wi-Fi? De forma simples, é uma tecnologia que permite a conexão em curta distância (cerca de 30 metros) entre aparelhos sem fio, como é o caso do Nintendo DS. Se conectarmos uma estação que utiliza Wi-Fi à internet em banda larga, então os aparelhos com Wi-Fi que estiverem dentro do alcance poderão se conectar com a estação e, assim, compartilhar a conexão de internet. É isso que permite o uso da tecnologia no plano global. Funciona mais ou menos como um telefone sem fio. A base do aparelho está conectada à linha telefônica, e o telefone se comunica com a base dentro da área de alcance, permitindo que você faça ligações para qualquer parte do mundo de qualquer parte da sua casa. Entendeu? Isso explica o acesso Wi-Fi doméstico. Os pontos públicos funcionam de uma forma parecida. Uma base é estabelecida em algum lugar público, como um cybercafé, uma livraria ou um hotel, e permite que aparelhos com a tecnologia Wi-Fi acessem a internet. Em alguns casos, você tem de pagar pelo privilégio dessa conexão, mas a tendência é que o acesso Wi-Fi seja gratuito.

Uma vez conectado à base, você precisa de um destino online para se conectar aos outros jogadores de DS. A conexão Wi-Fi da Nintendo é um serviço oferecido em parceria com o website IGN. A tecnologia usada pelo site permite que os jogadores se conectem aos seus colegas, ou mesmo a outros desafiantes que estejam em igual nível de habilidade. Entre os serviços extras, os jogadores poderão salvar seus jogos online, ou publicar suas melhores pontuações na rede. Em poucas palavras, essa é a conexão Wi-Fi da Nintendo.



DIVERSÃO EM QUATRO RODAS

Nós checamos o game de perto durante a E3. Lá no evento, os fanáticos por kart lotaram o estande da Nintendo e disputaram a tapas as competições que rolaram nas oito cabines de demo. Para felicidade dos fãs, verificamos que *Mario Kart DS* não compromete o sucesso da série. Tudo que é essencial está presente, desde os personagens até os itens vistos nos jogos anteriores (veja a seção "Bastidores da E3", abaixo, para mais detalhes). Os recursos power sliding e power boosting foram mantidos, e pudemos ver elementos conhecidos, como o Lakitu, que resgata você quando sai da pista.

Os gráficos 3D do jogo fluem bem mesmo quando os oito pilotos aparecem na tela.

Os karts menores e mais leves são muito rápidos – e frágeis –, enquanto os mais pesados são lentos, e contam com muita agressividade.

Nenhum modo Battle foi apresentado durante a E3, mas devemos esperar duelos disponíveis tanto no modo single quanto no multiplayer.

Ainda existe muito a ser mostrado, mas nossa primeira impressão foi muito boa. O jogo é totalmente fiel ao universo do *Mario Kart*, com gráficos bonitos e bem definidos, e com muita ação na corrida.







BASTIDORES DA E3

Algumas pistas recriam percursos já vistos em outros *Mario Kart*, só que em 3D. O game suporta até quatro jogadores em conexão Wi-Fi, ou até oito pessoas em conexão local sem fio. A tela superior mostra a corrida. A tela de baixo pode ser alternada entre um mapa geral da pista, ou um zoom de um trecho selecionado. Power slides continuam disponíveis. Entre os itens estão cogumelos, cascos (verdes, vermelhos, e azuis com espinhos), raios e cascas de bananas.

Os jogadores podem escolher entre Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Toad, Donkey Kong, Wario e Bowser. Oito pistas estão disponíveis, incluindo os percursos Nitro Cup (Figure-Eight Circuit, Yoshi Falls, Cheep Cheep Beach, Luigi's Mansion) e as pistas remodeladas (SNES Mario Circuit, N64 Moo Moo Farm, GBA Peach Circuit, GCN Luigi Circuit), somando mais de 30 pistas no final do jogo.

Yoshi chega em último lugar, por ainda estar verde. Quando amadurecer, talvez chegue perto da linha de chegada.

CONSTRUINDO JOGOS EM WI-FI

Mario Kart DS não é o único jogo que está aquecendo seus motores para entrar no universo Wi-Fi. Outras 25 empresas estão desenvolvendo jogos com essa tecnologia. O *Animal Crossing DS*, da Nintendo, e o *Tony Hawk* da Activision, se juntarão ao *Mario Kart DS* na linha de frente. Alguns jogos ainda serão anunciados oficialmente.

PRODUTORA	JOGO PARA DS COM WI-FI
Activision	Tony Hawk*
Atari	A ser anunciado
Bandai	Mobile Suit Gundam* Digimon World*
Banpresto	A ser anunciado
Buena Vista	A ser anunciado
Capcom	A ser anunciado
EA	A ser anunciado
FromSoftware	Tenchu DS*
Hudson Soft	Bomberman* Momotaro Densetsu World*
Koei	Dynasty Warriors DS*
Konami	KOJIMA Production Products World Soccer: Winning Eleven Jikkyo Powerful Pryakyu Castlevania
Majesco	A ser anunciado
Marvelous Interactive	Bokujou-Monogatari* Rune Factory* Contact* RTS*
Mastiff	A ser anunciado
Namco	Novo RPG*
Nintendo	Animal Crossing DS Mario Kart DS Outros
SEGA	A ser anunciado
Spike	Professional Wrestling*
Square Enix	Final Fantasy: Crystal Chronicles*
Taito	A ser anunciado
Take 2	A ser anunciado
Telegames	A ser anunciado
THQ	A ser anunciado
Ubisoft	A ser anunciado
Vivendi	A ser anunciado

*título em andamento

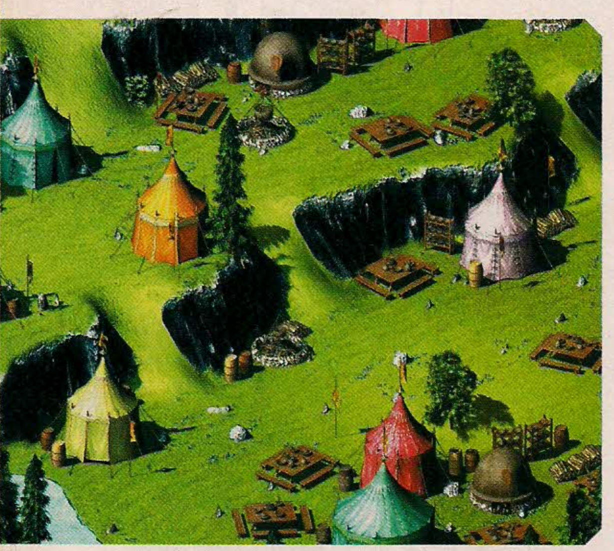
LINHA DE LARGADA

A espera pela tecnologia Wi-Fi está chegando ao fim. E se você é daqueles que dúvida que valeu a pena esperar, pense nisso: em poucos meses, você poderá ir a um cybercafé perto da sua casa, conectar o seu DS e desafiar colegas para uma partida de *Mario Kart DS*; estejam eles em outras cidades ou espalhados pelo mundo. De repente, você se conecta até mesmo com alguém aqui da *Nintendo World*. Mais de cinco milhões de pessoas jogam DS, e esse número só tem aumentado nos últimos tempos. Ninguém poderá interromper sua conexão, e nem cobrar pelo acesso: será o paraíso dos karts. Juntos, o *Mario Kart DS* e a conexão Wi-Fi da Nintendo marcam o começo de uma nova experiência no mundo dos games, já prevista por Iwata: a era das disputas sem fio. Além de *Mario Kart DS*, muitos outros jogos surgirão com diferentes estilos e conceitos, e ajudarão a determinar o futuro do Nintendo DS e do Revolution. Nós da *NW* somos meio suspeitos para falar, mas acredite: vale a pena esperar pelas mudanças.

CHRONICLES OF NARNIA



Leões, bruxas e... um guarda-roupa?



Existem muitas histórias no mundo de *Narnia*. A primeira está prestes a ser contada. Considerados por alguns como uma derivação da série *O Senhor dos Anéis,* de Tolkien, *Chronicles of Narnia* traz uma história baseada nos contos de C. S. Lewis. O escritor irlandês nascido em 1898 se tornou famoso com o livro *The Lion, The Witch and the Wardrobe,* que vendeu mais de 150 milhões de cópias.
Eis que entra em cena a desconhecida Griptonite Games (responsável pela série *O Senhor dos Anéis* para GBA), transformando o badalado livro em um RPG para DS, gênero ainda pouco explorado no sistema.
Assim como *Diablo, Ultima* e *Phantasy Star,* o título dará ênfase aos combates, essenciais para avançar na trama. Uma das diferenças marcantes será a variedade de oponentes: você encontrará minotauros, lobisomens e até mesmo ciclopes, misturando personagens da Grécia Antiga com outros da mitologia moderna. Para evitar que o jogador perca tempo abrindo o inventário de itens, a tela inferior será reservada para esse fim. A troca de personagens poderá ser feita com um simples toque da stylus, e a seleção de uma nova arma ou magia serão instantâneas.
A trama envolverá quatro crianças, que, após entrarem em um armário, serão transportadas para um mundo no qual deverão derrotar a bruxa, com ajuda de um Leão, o messias. Mais detalhes sobre a estranhíssima história deverão ser revelados ainda em 2005, com o lançamento simultâneo do game e do filme, pela Walt Disney Pictures.

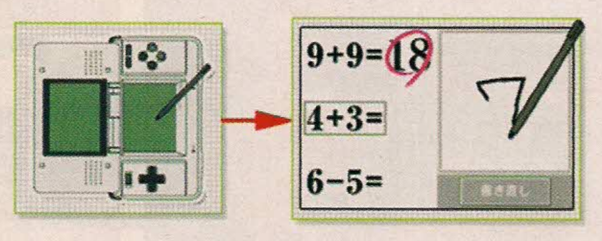
Produtora	**Disney Interactive**
Desenvolvimento	**Griptonite Games**
Gênero	**RPG**
Lançamento	**15 de novembro**

TRAINNING FOR ADULTS:

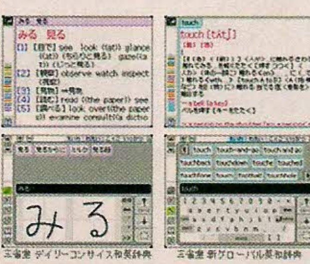
WORK YOUR BRAIN



Musculação para o cérebro, só no DS







Quando aquele seu tio conservador inventar que videogame é coisa para criança, peça para ele jogar *Training for Adults: Work your Brain.* A Nintendo novamente quebra barreiras com este lançamento, digamos, nada convencional.
Além do acabamento visual extremamente simples (para evitar que você se distraia), o game contará com "exercícios" para o cérebro, ajudando os jogadores a ficarem mais rápidos e astutos. Você deverá cumprir com diversos desafios matemáticos simples, além de outros de leitura, que deverão utilizar o microfone embutido no sistema. A touchscreen do portátil também será utilizada a todo instante, como, por exemplo, nos momentos em que você deverá escrever o resultado na própria tela, que reconhecerá sua escrita. Você será avaliado não apenas por suas respostas, mas também pela velocidade em que conseguir terminar cada parte do título.
Se você acha isso tudo uma bobeira e pensa que não pode melhorar, tente decorar o nome da versão japonesa do game: *Touhoku Daigaku Mirai Kagakugijutsu Kyoudoukenkyuu Center: Nou wo Kitaeru Otona no DS Training.* Boa sorte!

Aqui, preguiça não tem vez - queime seus neurônios para avançar nos desafios!

Produtora	**Nintendo**
Desenvolvimento	**Nintendo**
Gênero	**Puzzle**
Lançamento	**2005**

TONY HAWK DS





Manobras, skates, Wi-Fi e duas telas de pura diversão

Tony Hawk DS foi mostrado pela primeira vez durante a E3 2005 e causou espanto pelos cenários totalmente 3D e pelo multiplayer online através de Wi-Fi. Mas a Vicarious Visions tinha mais algumas surpresas nas mangas.
Parece que a idéia da equipe que está desenvolvendo esse projeto foi de criar um game com todas as qualidades já conhecidas em títulos anteriores, porém com algumas características únicas. Com o intuito de diferenciar a versão do DS das caseiras *(American Wasteland)*, o estilo gráfico do jogo está cartunizado, dando nova vida à serie. O visual será impressionante, com cenários imensos, rodando a constantes 60 quadros por segundo.







A tela sensível ao toque servirá não apenas como um mapa, mas também para realizar algumas manobras, quando tocada no momento correto (indicado por ícones).
Além da parte que caracteriza toda a ação do jogo, ainda existem algumas opções interessantes para customizá-lo, deixando-o com a sua cara. Gravar a sua voz com o microfone do DS e depois aplicá-la durante alguns momentos do jogo promete ser uma opção bem divertida.

Para aqueles que gostam de deixar sua marca, será possível desenhar avatares para seu personagem e decalques para seu skate, além de trocá-los usando a conexão sem fio do portátil.
Sobre a inclusão do sistema Wi-Fi, pouca coisa foi revelada, só sabemos que ele realmente estará disponível como um dos primeiros títulos do DS para serem jogados online, junto com *Animal Crossing* e *Mario Kart*.



Produtora	Activision
Desenvolvimento	Vicarious Visions
Gênero	Esporte
Lançamento	18 de outubro

DIG DUG: DIGGING STRIKE



O retorno do clássico em dose dupla

Se você está achando que *Digging Strike* será apenas uma versão do clássico game da Namco para o portátil da Nintendo, está enganado. Ao que tudo indica, a Namco resolveu fazer um tipo de fusão entre *Dig Dug* e *Dig Dug II*, combinando-os para criar algo diferente, mas sem perder a essência de estourar os inimigos inflando-os até destruí-los em um ambiente subterrâneo. Até agora, nenhuma função para a stylus foi revelada. No entanto, é um dos poucos jogos que irá usar e abusar das duas telas do DS. A superior mostrará uma ilha com inimigos pequenos e um chefe.
Os oponentes menores não oferecerão grande resistência. Já na hora de enfrentar os grandalhões, a coisa se torna bastante interessante. A ilha é mantida por alguns pilares subterrâneos e é cheia de buracos. O grande barato é que, ao entrar nesses buracos, um cenário típico dos jogos *Dig Dug* aparece na tela inferior – nostalgia pura!

O principal objetivo do game será desestabilizar os pilares das ilhas até que elas desmoronem e caiam no meio do mar. Mas não pense que será tão fácil assim, pois é preciso muita estratégia para cavar por baixo do terreno sem derrubar o pedaço da ilha em que você está e ainda impedir que os inimigos levem comida para o chefão. Estarão disponíveis muitos itens e armas para esquentar ainda mais a luta contra o chefão ou as batalhas sem fio contra outros jogadores no modo multiplayer.







Produtora	Namco
Desenvolvimento	Namco
Gênero	Ação
Lançamento	20 de setembro

METAL SLUG



Artilharia pesada no portátil

Depois do relativo sucesso de *Metal Slug Advance* em 2004, a SNK Playmore decidiu dar mais uma chance ao portátil (em vez do DS, como muitas empresas estão fazendo) e lançar mais um game da série para GBA. Mas, em vez de um outro game original, esse é uma conversão do primeiro *Metal Slug* para arcades (de 1996), uma pérola dos jogos de tiro 2D.
O clássico apresentava seis estágios, dois personagens (o primeiro jogador era Marco e o segundo, Tarma), um enorme arsenal de armas e o tanque de guerra que dá nome ao game. Apesar do multiplayer não ter sido confirmado, a edição GBA promete trazer os conteúdos extras da versão Neo Geo CD: uma galeria com artes e o modo Combat School. Nele, você registra o seu nome, data de nascimento, tipo sangüíneo e escolhe entre duas desafiantes opções: Pin Point (escolha uma fase e finalize-a com duas vidas e limite de tempo) e Survival (uma vida para ver o quão longe você consegue chegar).
O game não estava jogável durante a E3 2005, mas um trailer no estande da SNK Playmore mostrava uma fidelidade com o original; inacreditável para os padrões do GBA. Se a versão final realmente mantiver essa qualidade (mesmo com muitos inimigos na tela e com sprites gigantescos para os chefões), teremos um dos melhores jogos de tiro já feitos para consoles portáteis – também agrada pagar US$ 30 pelo cartuchinho de GBA em vez dos mais de US$ 100 cobrados pelo *Metal Slug* de Neo Geo CD, ou quantias exorbitantes que facilmente ultrapassam os US$ 1000 pelo cartucho de Neo Geo AES.





Produtora	SNK Playmore USA
Desenvolvimento	SNK Playmore
Gênero	Ação
Lançamento	Dezembro de 2005

THE SIMS 2



Bem-vindo à vida... dos outros!



O que você faria se encontrasse um E.T. sentado no troninho?

O Game Boy Advance é um hardware muito ultrapassado que, no entanto, possui uma grande base de usuários instalada. Por isso, o portátil ainda tem lenha para queimar, e pensando em atingir o maior número de pessoas possível, a Maxis desenvolve *The Sims 2*, que não é igual a versão do PC, mas possui uma jogabilidade que irá atrair muitos jogadores.
O que há de tão diferente no *The Sims 2* para GBA? O fato é que ele não é um game aberto como estamos acostumados no PC. Depois de criar seu Sim de maneira única, selecionando cor de pele, estilo de cabelo, roupas e aspiração, ele não terá sua vida controlada. Sua missão, além de trabalhar para uma loja, será sair pelo mundo realizando objetivos através de 15 episódios, cada um com seus temas malucos. Um deles é sanar um problema de contaminação causado por uma fábrica de refrigerantes que foi construída numa antiga usina nuclear.
A recompensa das fases vem em dinheiro para poder comprar objetos de decoração para sua casa.
Pode-se esperar um grande fator replay no *Sims 2* de bolso, pois terminar o game dependerá da maneira como você interagiu com outras pessoas e das decisões tomadas para completar missões. Diversos Sims com personalidades diferentes poderão ser criados, o que garante diferentes formas de se chegar ao final seguindo por diversos caminhos.
O GBA está ganhando um game cheio de extras e com uma história recheada do humor já característico da série. Quem estava achando que o portátil foi esquecido pode comemorar.



Produtora	Eletronic Arts
Desenvolvimento	Maxis
Gênero	Estratégia
Lançamento	Novembro de 2005

GUN

Grandes duelos ao estilo Velho Oeste



A Neversoft deu um pouco de paz para os astros do skate mundial e decidiu investir no universo sangrento e sem leis dos faroestes.

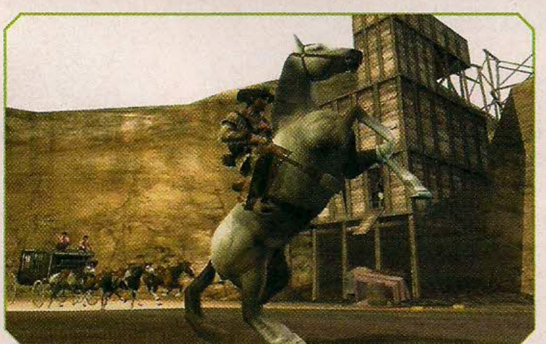
A trama se passará no final do século XIX, em Montana, nos Estados Unidos. Você assumirá o papel de Cotton White, um morador local que, ao acompanhar seu pai e um amigo, acaba envolvendo-se em um crime sádico. Tudo o que lhe resta é um medalhão que pertencia ao seu suposto pai.

No comando de Cotton, você terá bastante liberdade para explorar os cenários, e poderá participar de missões extras que ajudam a melhorar algumas características do seu personagem, como habilidade com cavalos e armas. Os comandos serão variados e a visão será uma mistura de terceira e primeira pessoa. Grande parte das ações acontecerá em terceira pessoa e, ao encher a barra Quick Draw, o jogador usará a visão em primeira pessoa, podendo acertar uma grande quantidade de inimigos enquanto tenta fazer um combo para prolongar a duração do Quick Draw. *Gun* combina várias idéias interessantes com uma jogabilidade variada.

Certamente é um jogo com potencial elevado. Fique de olho!

Produtora	Activision
Desenvolvimento	Neversoft Entertainment
Gênero	Ação
Lançamento	Novembro





POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS

O lado negro da força... dos Pokémon!





É um pássaro? Um avião? Uma piada sem graça? Não! É um Dark Lugia, sobrevoando um navio

Mais um episódio da franquia está preparado para aterrissar no GameCube, no começo de outubro. Mesmo com a parte gráfica muito semelhante à de *Colosseum*, a Nintendo promete usar diversos artifícios para cativar os treinadores com mais essa aventura.

A história de *XD* parece ser um dos principais meios para envolver os jogadores: tudo começa quando alguns Pokémon têm seu coração selado e começam a ser usados somente para propósitos malignos, sendo transformados em Dark Pokémon. É nesse contexto que você deverá assumir o papel de um garoto, partindo em missão para libertar os monstrinhos. Você não estará sozinho em sua aventura, pois Mana (sua irmã mais nova) e Lilia (sua mãe) terão participações importantes na trama. Apesar de seu pai ter falecido num acidente no Centro de Pesquisa Pokémon, um amigo dele chamado Crane aparece e desenvolve o "Revive Hall", fundamental para salvar seus amigos.

Nessa jornada, você começa com o auxílio de Eevee e de alguns equipamentos necessários para reconhecer e capturar dark pokémons. Depois de identificados e capturados, eles podem ser usados em batalhas e, apesar de serem muito fortes, não sobem de nível e possuem golpes do tipo dark. Muito treino e cuidados serão necessários para conseguir restaurá-los e trazê-los às suas formas originais. Depois de curados, eles aprenderão lentamente os golpes originais e até mesmo alguns que não existem nas versões portáteis da série. Todo esse interessante sistema e a história ainda cheia de mistérios que envolvem a Dark Lugia devem agradar em cheio aos fãs da série.



Produtora	Nintendo
Desenvolvimento	Genius Sonority
Gênero	RPG
Lançamento	3 de outubro

SSX ON TOUR

GC

Velocidade e ousadia na neve

Dois anos se passaram desde a última aparição da melhor série de snowboarding no GameCube. *On Tour* deve manter suas qualidades, mas com algumas modificações e melhorias em sua estrutura.

É inegável que as acrobacias em alta velocidade em *SSX* sempre foram o grande atrativo do game, e é por isso que muitas coisas estão sendo feitas para melhorá-las. Agora será possível jogar usando um par de esquis como equipamento, além da já conhecida prancha de snowboard. Os movimentos com ambos os instrumentos também serão apimentados com a adição da barra de Monster Tricks. Carregue-a realizando pequenas manobras para depois arrepiar com acrobacias quase inacreditáveis realizadas em câmera lenta e com um posicionamento de câmera diferenciado.

On Tour apresentará 12 percursos, sendo eles jogados durante o dia ou a noite. Dessa vez, os limites das pistas serão bem definidos, sendo mais difícil cair fora delas. O bom é que elas continuam cheias de segredos e lugares quase inalcançáveis, contendo boosts escondidos para ajudar você a ganhar velocidade extra.

Apavore em suas descidas para ganhar respeito, medalhas e ser desafiado por outros esportistas. Os apreciadores de esportes na neve não podem deixar este jogaço passar – coisas para fazer não faltarão!





Produtora	Electronic Arts
Desenvolvimento	EA Canada
Gênero	Esporte
Lançamento	Novembro



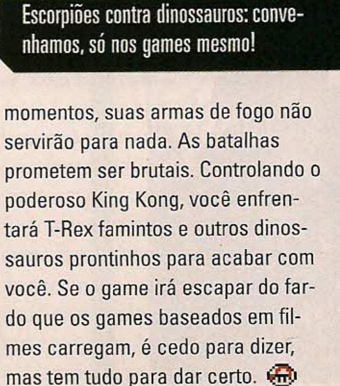
KING KONG



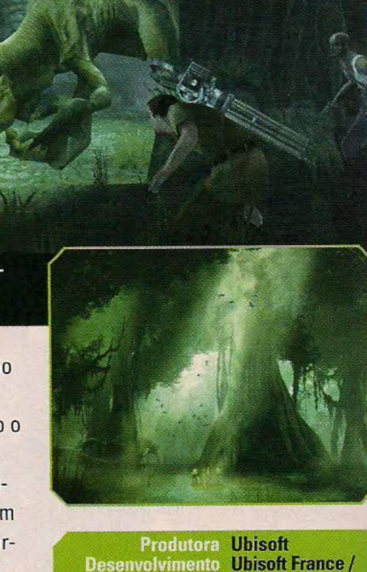
O retorno do macacão no GameCube

A maioria esmagadora dos jogos baseados em filmes não é bem aceita pelo público. Claro que não se pode generalizar: *King Kong* tem tudo para ser diferente. O game é fruto de uma combinação das equipes da Ubisoft *(Splinter Cell* e *Beyond Good & Evil)* com a Wingnut Filmes e Peter Jackson *(O Senhor dos Anéis)*.

O game se passa na Skull Island, uma ilha cheia de animais pré-históricos de diversos tipos e o imponente gorila, King Kong. O visual, como não poderia deixar de ser, recria todas as sensações de uma floresta. Durante o jogo, será possível controlar tanto Jack Driscoll quanto King Kong, cada um com uma câmera diferente que varia da primeira para a terceira pessoa. Conforme a necessidade da história, essas duas perspectivas serão mescladas, dando a constante impressão de que nunca sabemos o que iremos enfrentar. Em alguns momentos, suas armas de fogo não servirão para nada. As batalhas prometem ser brutais. Controlando o poderoso King Kong, você enfrentará T-Rex famintos e outros dinossauros prontinhos para acabar com você. Se o game irá escapar do fardo que os games baseados em filmes carregam, é cedo para dizer, mas tem tudo para dar certo.



Escorpiões contra dinossauros: convenhamos, só nos games mesmo!







Produtora	Ubisoft
Desenvolvimento	Ubisoft France / Montreal
Gênero	Ação
Lançamento	Novembro





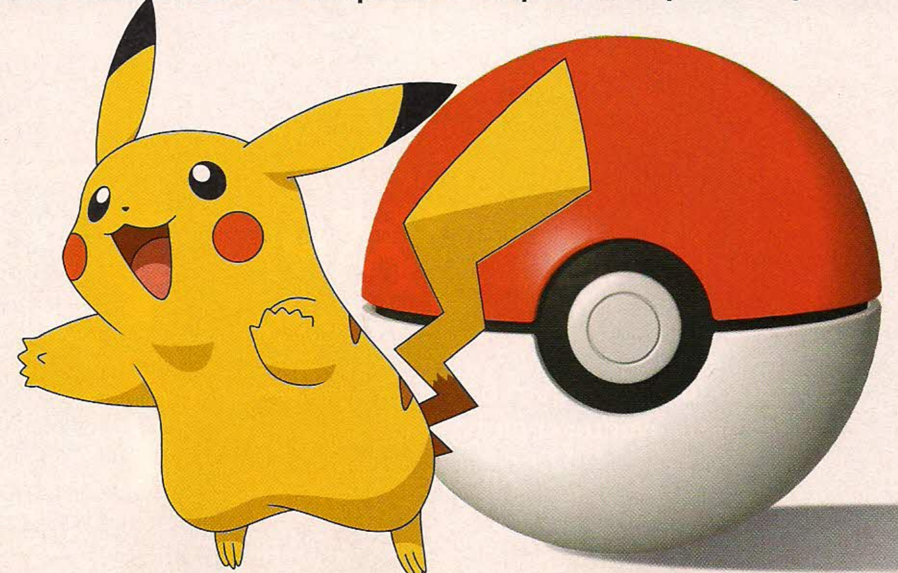




VIDA LONGA AOS POKÉMON!



Os Pokémon viraram monstros da indústria de entretenimento. Ninguém pode negar que eles causaram uma influência profunda na cultura moderna. Comemorando seus 10 anos de sucesso, a marca continua a crescer sem previsões de queda. Mas qual é o segredo de Pokémon?



Na época do lançamento de *Pokémon* nos EUA, milhões de adultos ficaram surpresos – e preocupados – com o sucesso imediato dos monstrinhos. Os pais não aceitavam que uma coisa tão incompreensível pudesse roubar a preciosa atenção dos seus filhos. Como algo tão complicado para os adultos podia ser naturalmente interessante para as crianças? Nos EUA, muitas revistas e programas de TV investiram na polêmica do assunto e entrevistaram dezenas de psicólogos infantis na busca de respostas. Os especialistas ficaram divididos – alguns achavam que a onda era completamente aceitável, que podia ensinar valores nobres e habilidades analíticas às crianças, enquanto outro grupo achava que a febre prejudicaria o bem-estar dos jovens americanos. Contudo, a maioria concordava em uma coisa: em pouco mais de um ano, as crianças arranjariam outra coisa para fazer. A febre logo passaria, sem razões para pânico.

Pois bem, sete anos se passaram do lançamento dos bichinhos nos EUA, e *Pokémon* continua firme e forte. É claro que a onda não é mais um tsunami, mas a marca mantém seus antigos fãs, e segue conquistando novos horizontes a cada dia. Durante um recente evento em Nova York, no qual a Nintendo ofereceu aos jogadores uma raridade conhecida como Mystic Ticket, a fila gigantesca juntou admiradores de todas as idades (muitos deles fanáticos desde o início da série), todos esperando pacientemente por uma chance de capturar dois raros Pokémon para seus GBAs.

Será que os adultos erraram ao dizer que a febre passaria? Já vimos muitas coisas aparecerem com força total e depois sumirem com a mesma rapidez com que surgiram. Lembra dos New Kids on the Block, dos bichinhos virtuais e dos Lango-Lango? Todos estão descansando em paz, no cemitério do esquecimento. Mas, no caso de *Pokémon*, uma multidão continua a consumir os produtos da marca, e dá vida longa à série.

O COMEÇO

Muito já foi publicado a respeito da misteriosa atração causada pelas criaturas. Trata-se de um fenômeno extraordinário. A coisa toda começou com um jogo criado pela equipe Game Freak. Satoshi Tajiri, o criador de *Pokémon* e fundador da Game Freak, diz que criou a série a partir de uma obsessão de infância: colecionar insetos. Nos dois primeiros jogos, *Pokémon Red* e *Green*, o personagem viaja de cidade em cidade coletando criaturas chamadas de Pokémon para treiná-las e usá-las em combates. Esses jogos traziam cerca de 150 Pokémon, cada qual com características e habilidades peculiares.

Por se tratar de um game muito complexo, poucos achavam que ele sobreviveria, quem dirá tornar-se uma das marcas mais poderosas do mercado. Mesmo os envolvidos na criação dos primeiros jogos duvidavam que a coisa fosse seguir adiante. "Quando terminamos o desenvolvimento de *Pokémon Red* e *Green*", recorda Tsunekazu Ishihara (produtor dos games originais), "ficamos muito satisfeitos com o resultado, e esperávamos vendas de mais de dois milhões de cópias. Mas isso não aconteceu. A primeira remessa vendeu apenas 230 mil cópias no Japão, e isso enterrou nossas esperanças".

Diferentemente da maioria dos games, *Pokémon* trilhou seu caminho rumo ao topo das paradas bem devagar, mês após mês. Logo a vendagem bateu a casa dos milhões, e *Pokémon* virou coqueluche no Japão. Foi aí que a Nintendo pensou em levar o sucesso aos EUA.

"Muitas tentativas já foram feitas para trazer os jogadores americanos ao universo dos RPGs, mas nenhuma foi bem-sucedida", diz Gail Tilden, o manda-chuva por trás do marketing de *Pokémon* para a Nintendo na América do Norte. Tilden e sua equipe orquestraram uma estratégia de marketing dividida em três aspectos: coleta, comércio e combate. "O objetivo é que as crianças desejem muitos Pokémon em suas coleções", explica Tilden. Norman Gorssfeld, presidente da 4Kids Productions (a empresa responsável pelo desenho *Pokémon* na América do Norte), sugeriu a frase "Catch'Em if You Can" para ser o mote da marca.

Acontece que a Nintendo descobriu que essa frase não poderia ser registrada, e resolveram usar a segunda opção de Grossfeld: "Gotta Catch'Em If You Can".

NÚMEROS PODEROSOS

Mesmo com um público mais jovem do que a maioria dos outros RPGs, Pokémon traz um sistema muito complexo. Os jogos originais introduziram 151 Pokémons exclusivos, 15 tipos de ataques, 15 tipos de defesas e um total de 165 habilidades diferentes. E o sistema não parou de ser incrementado em suas gerações seguintes.

JOGOS (AMÉRICA DO NORTE)

Red, Blue e Yellow:	151 Pokémon
Gold, Silver, Crystal:	100 Pokémon
Ruby, Sapphire:	134 Pokémon
FireRed, LeafGreen:	1 Pokémon
Total de Pokémons até hoje:	386





A CHEGADA ÀS AMÉRICAS

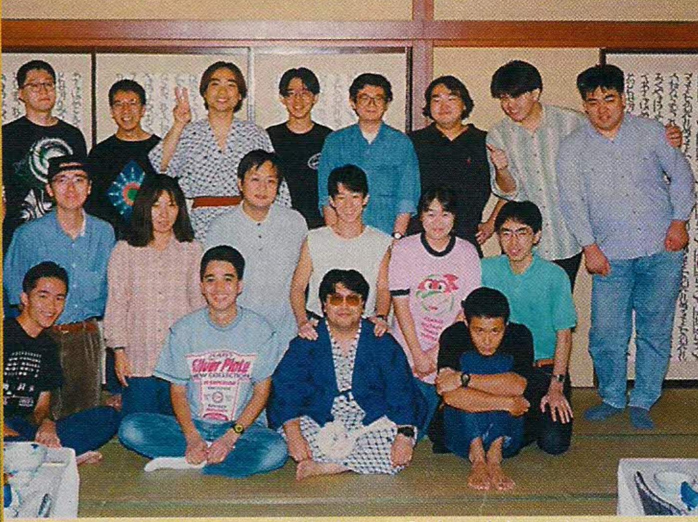
Quando chegou à América do Norte, a série já era muito famosa no Japão. Lá na Terra do Sol Nascente, as cartas colecionáveis, o mangá, o desenho e outros itens apenas foram lançados após a chegada dos jogos para o Game Boy. Já na terra do Tio Sam, tudo aconteceu simultaneamente – uma manobra avassaladora.

Ao invés de americanizar os *Pokémon*, a equipe responsável pela adaptação cultural resolveu valorizar os aspectos nipônicos da série. A começar pelo nome: nada mais japonês do que a palavra *Pokémon* (em sua concepção original, Pokémon significa "pocket monsters", traduzindo, "monstros de bolso"). Mas isso não quer dizer que a marca chegou intacta às mãos do público ocidental. Muitos dos nomes foram alterados, junto com outros elementos.

Alguns episódios sequer chegaram aos EUA, pois tinham um conteúdo excessivamente oriental, o que poderia causar um grave choque de culturas. Mesmo assim, a Nintendo abordou a marca com muito respeito pela cultura japonesa, inclusive preservando muito do Oriente no game e nos desenhos. Alguns personagens, por exemplo, não tiveram seus nomes mudados da versão original. Um deles, o Pikachu (seu nome deriva da mistura dos sons de "raios" e "camundongos", no Japão, é claro), acabou se tornando mascote da série, e é um dos monstrinhos mais famosos de todos.

Depois de alguns entraves judiciais, a série chegou aos EUA feito uma tempestade incontrolável. Até o momento, *Pokémon Red* e *Blue* (versões equivalentes a *Red* e *Green)* já venderam mais de nove milhões de cópias só na América do Norte. Mesmo quando a moda começou a enfraquecer por volta de 2001, os games seguiram firmes na vendagem. Desde a criação da marca, em 1996 no Japão, *Pokémon* já vendeu mais de 100 milhões de unidades no mundo todo. *Pokémon* lidera o ranking de maiores sucessos comerciais no mundo dos games. Isso significa que a marca tem acesso aos orçamentos mais gorduchos e às maiores equipes de desenvolvimento. No caso de *Pokémon*, podemos dizer que a paixão de um único homem transformou-se na marca de games mais vendida de toda a história. De alguma forma, em algum momento, *Pokémon* foi capaz de tocar os consumidores e superar todas as expectativas do mercado.

Tatsumi Kimishima, ex-diretor da The Pokémon Company e atual presidente da Nintendo of America, diz o seguinte sobre o sucesso da marca: "Acho que *Pokémon* dialoga com os interesses que as crianças têm pela natureza, plantas e animais, tudo de forma bem natural. As crianças aceitam essas maravilhas com muita facilidade. *Pokémon* vem com atrativos como o aspecto colecionável, as trocas e as batalhas. Existem outras coisas que atraem as crianças, mas elas não podem ser traduzidas em palavras."



A equipe de Game Freak, responsável pela marca Pokémon, é vista aqui numa viagem em 1994.

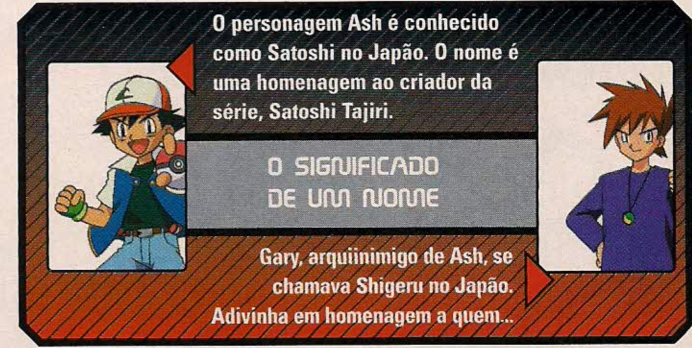
Fãs lotam o Landmark Plaza em Yokohama, Japão. O motivo? A inauguração do Pokémon Center

ENTENDA O FENÔMENO

A palavra "fenômeno" nos faz pensar em algo que desafia explicações lógicas. Basta lembrar de Ronaldo, o Fenômeno, e tentar explicar o rapaz. Em *Pokémon*, é engraçado ver que muitas pessoas poderiam levar crédito pelo sucesso da marca, mas elas preferem dizer que o grande lance de *Pokémon* é inexplicável. Tilden faz questão de enfatizar que *Pokémon* "tem uma qualidade intangível".

Para os mais velhos, *Pokémon* é uma coletânea de imagens bonitinhas de criaturas infantis e bichinhos fofos. Mas o que os adultos não percebem é algo que as crianças já tiraram de letra faz tempo, algo que a Nintendo conhece muito bem, conforme explica Gail Tilden: "*Pokémon* é, basicamente, um ótimo jogo de estratégia/ RPG". Quando perguntamos a Kimishima qual aspecto de *Pokémon* foi responsável pelo sucesso da marca, ele comenta: "Eu não tenho dúvidas de que o jogo em si é o grande responsável". Já Melinda Porter, que trabalhou com Tilden no desenvolvimento da campanha de marketing para os EUA, observa: "*Pokémon* é algo que implica jogabilidade. É por isso que a série está firme há tantos anos".

Para muitos, a carreira de sucesso de *Pokémon* pode ser facilmente justificada pela idéia de Satoshi Taijiri, que pensou em usar o Link Cable do Game Boy para permitir a troca de criaturas entre jogadores. "Tive a idéia de possibilitar a troca de pokébolas entre jogadores de Game Boy", explica Tsunekazu Ishihara (produtor dos jogos originais). Para ele, "a estrutura dentro do game é o coração de *Pokémon*". A diferença mais óbvia entre os jogos de *Pokémon* e outros RPGs é a possibilidade de compartilhamento do jogo. Essa abordagem incomum provou ser bem-sucedida, e



foi imitada por muitos outros títulos *(Medabots, Mega Man Battle Network, Demikids* etc.). O conceito surgiu com o mestre dos games, Shigeru Miyamoto (criador de *Mario* e *Donkey Kong*). Ishihara recorda: "Quando estávamos no desenvolvimento final do primeiro jogo, Miyamoto sugeriu o lançamento de uma bateria de jogos no estilo, seguindo as cores do arco-íris". Mas como a equipe de desenvolvimento estava em defasagem e o dinheiro era curto para a Game Freak, o time de Tajiri apenas criou dois jogos *(Red* e *Green)*.

Essa idéia, somada aos conceitos de Tajiri sobre *Pokémon*, preparou o terreno para a farta colheita da marca. Ishihara comenta: "De certa forma, ainda estamos tentando desenvolver as sete versões do game".

Mas Pokémon jamais se resumiu ao universo dos jogos. Para muitos fãs, o desenho, os filmes, os produtos licenciados e os joguinhos como *Pokémon Dash, Pokémon Channel* e *Pokémon Puzzle League* são tão importantes quanto os games principais. A empresa de Ishihara, Creatures Inc., é responsável por outro grande sucesso de *Pokémon:* o TCG (jogo de cartas). O interessante desse sistema de cartas é que ele pode ser tão simples quanto um álbum de figurinhas, mas também pode tornar-se extremamente complexo (a prova disso são os campeonatos que ocorrem ao redor do mundo). "As crianças mais jovens colecionam cartas de Pokémon mesmo sem saber as regras do jogo, e usam regras mais simples quando querem jogar", observou Ishihara após visitar um evento no Japão. Mesmo para os jogadores mais fanáticos, a coleção e a troca de cartas é tão importante quanto o jogo em si.

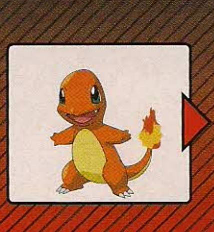
De todas as ramificações de *Pokémon*, o *TCG* é o sistema mais bem-sucedido no sentido de estimular os jogadores a colecionar e a trocar cartas, o que valida o conceito original de Tajiri.

O FUTURO DOS POKÉMON

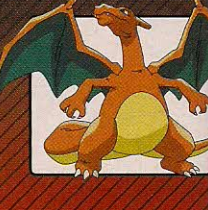
O mundo de *Pokémon* é incrivelmente fascinante. Na maioria dos casos, são os cartoons que dão origem aos games. Mas em *Pokémon* tudo aconteceu ao contrário. É difícil crer que apenas dois joguinhos de Game Boy foram capazes de dar origem ao desenho, filme, jogo de cartas e produtos licenciados – todos muito bem-sucedidos. Contudo, não é apenas a variedade de opções que faz de *Pokémon* uma marca acessível ao público.

A EVOLUÇÃO

Assim como a própria série, os Pokémon tendem a evoluir de criaturas meigas e fofas a bestas apocalípticas e mortíferas.





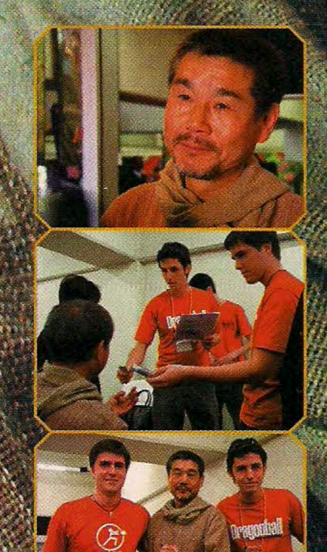


O lance é que *Pokémon* sempre permitiu que você, jogador, assumisse o papel de treinador. Isso quer dizer que os jogadores podem interagir com qualquer um dos sistemas – game ou cartas – para criar um roteiro único. Esse conceito é o espírito da marca. *Pokémon* pode ser considerado um monumento na indústria do entretenimento, pois ele sobreviveu ao tempo e continua a prosperar. Em breve, teremos até um parque *Pokémon* em Nagoya, Japão. Com o novo jogo *Pokémon XD: Gale of Darkness* para Nintendo GameCube, e outros games em vista, está claro que *Pokémon* não tem intenção nenhuma de mudar sua estratégia. A marca evoluiu com o tempo, mas o espírito original permanece intacto.

"Eu acho que ninguém pensava que *Pokémon* faria tanto sucesso", pondera Ishihara. E seu colega, Kimishima, concorda: "*Pokémon* foi muito além do que eu sempre imaginei. Sinto-me muito feliz de ser uma das pessoas envolvidas no projeto. Talvez *Pokémon* seja uma dessas coisas que só acontecem a cada cem anos". Quem sabe? Pode ser que, daqui a cem anos, *Pokémon* ainda esteja vivo e presente em nossas vidas.



ENTREVISTA EXCLUSIVA
MEGUMU ISHIGURO



ACREDITE SE QUISER

Animador da mais famosa série de animação japonesa não sabe jogar videogames!

Por Orlando Ortiz e Gustavo Petró

Nintendo® World

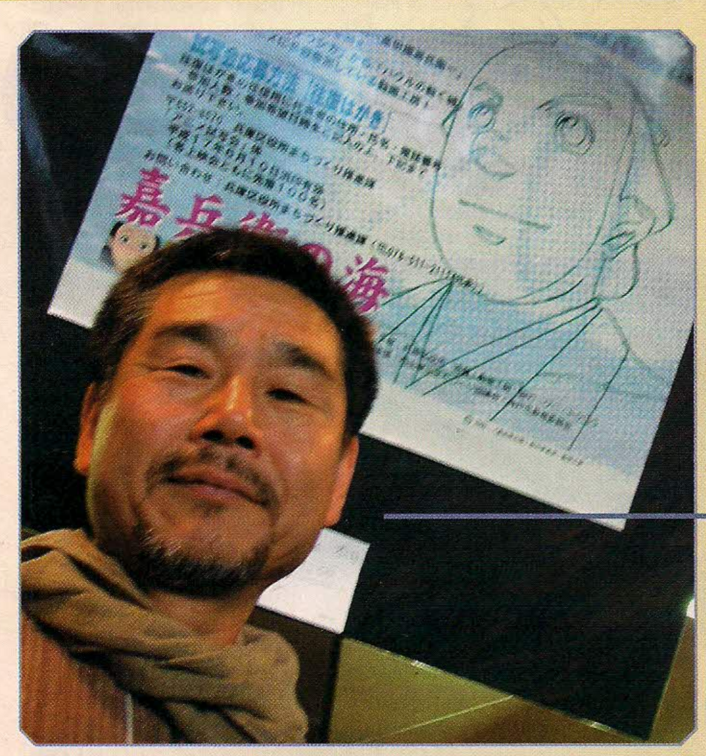

Nintendo®
World


CONRAD EDITORA

THE LEGEND OF
ZELDA®
Twilight Princess


Pokémon XD
Gale of Darkness
CONRAD EDITORA

Em entrevista exclusiva à *Nintendo World*, Megumu Ishiguro revela detalhes até então desconhecidos de sua estelar carreira pelo mundo da animação, tendo trabalhado junto à Big N com um dos maiores sucessos mundiais: *Pokémon*. Extremamente humilde, ele arregalou os olhos e gritou "Nintendo!" quando revelamos ser repórteres da única publicação oficial da empresa no país.



Nintendo World: O senhor já trabalhou especificamente com o mercado de games?
Megumu Ishiguro: Diretamente com games não, porém atuei como consultor em alguns jogos.

NW: O senhor joga videogames? Quais são os seus favoritos?
MI: Não tenho o costume de jogar videogames. Não sou fã. [risos]

NW: Qual a sua opinião sobre jogos baseados em mangás e animes?
MI: O anime hoje em dia se torna um projeto-pacote. Produtos que vão de revistas a jogos de cards e até mesmo videogames, além de outros itens, acompanham o desenvolvimento do projeto. Eu acho muito bacana, porque há divulgação de nosso trabalho.

NW: Como você define o sucesso da série *Pokémon*, e como foi trabalhar com a franquia?
MI: Isso teve início há muito tempo, cerca de seis a sete anos atrás. Eu desenhei e animei os Pokémon, e fico muito feliz com o sucesso.

NW: Como o senhor compara os animes de hoje com outros antigos, como o cult *Akira* de Katsuhiro Otomo?
MI: Cada anime tem sua época. Katsuhiro Otomo redefiniu o gênero, marcando a década de oitenta com *Akira*, que é famoso até hoje entre gerações que nem haviam nascido na época de seu lançamento.

NW: Há alguma empresa interessada em trabalhar com *Kahei no Umi*, sua nova animação?
MI: No momento não, mas estou aguardando uma oferta! [risos]

> "Katsuhiro Otomo redefiniu o gênero, marcando a década de oitenta com *Akira*, que é famoso até hoje"
>
> –Megumu Ishiguro

O MESTRE NIPÔNICO E SUAS OBRAS

A mais nova investida do guru e presidente do estúdio Doga Kobo é a animação Kahei no Umi*, conhecido no Brasil como* O Genial Capitão Japonês*. O filme conta a história de uma criança com excepcional capacidade para negociar, além de ter um senso de responsabilidade sem igual. Kahei acaba se tornando capitão de uma embarcação apenas três anos após ingressar na mesma e, em seu novo posto, entra em uma aventura que marca a história dos comerciantes nipônicos. A estréia mundial do filme foi no Brasil, durante o VIII Festival do Japão, evento ocorrido no dia 16 de julho em São Paulo. Diversos fãs aguardavam a palestra da celebridade, lotando o auditório do Espaço Imigrantes. Ishiguro coordenou diversos animes, entre eles* Ikkyu-san *(1975 a 1984),* Himitsu no Akko-chan – The Kabotcha Wine *(1982 a 1984) e* Pokémon*. Entre outros feitos, criou os desenhos base para o anime* Hotaru no Haka *(Túmulo dos Vaga-Lumes), além de trabalhar na produção do sucesso* Kuromi-chan.



DE4 2005

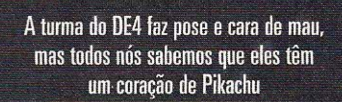
EIS QUE SURGEM OS CAMPEÕES!

Desafio à Elite dos Quatro surpreende treinadores

Por JP Nogueira

O mês de julho foi repleto de novidades para os treinadores Pokémon. O Desafio à Elite dos Quatro brasileira, nosso grande torneio nacional, aconteceu durante o AnimeFriends nos dias 14, 15, 16 e 17 de julho, na cidade de São Paulo. Isso sem falar nos diversos torneios regionais ao longo do mês, como o Unificado de Ginásios Kanto que rolou durante a Animecon nos dias 22, 23 e 24. Quer ficar por dentro do que rolou no Desafio? Então confira só!





A turma do DE4 faz pose e cara de mau, mas todos nós sabemos que eles têm um coração de Pikachu



SUPREMACIA BLUE

Sem dúvida alguma, esse DE4 marcou história! Para começar, foram aproximadamente 400 treinadores inscritos durante os quatro dias de torneio. Todos preparados com seus times de acordo com a regra monocolor. Segundo ela, os monstrinhos da equipe deveriam todos pertencer à mesma categoria de cor da *Pokédex Ruby/Sapphire* (que você conferiu aqui nas páginas da *Nintendo World*).

Como alguns veteranos já haviam previsto (e se preparado), choveram times azuis. Por esse motivo, os monstros mais utilizados foram Metagross, Salamence, Heracross, Latios, Wobbuffet e Regice. Mas o curioso foi perceber que em todos os dias a "supremacia Blue" era combatida de frente com os ousados treinadores que apostavam em outras cores.

O treinador William Hidro, por exemplo, fez um adversário com time azul desistir do combate ao ver que não conseguiria de forma alguma derrubar o Shedinja de seu time marrom. E toda essa insistência das outras cores culminou com um time amarelo vitorioso no domingo, ao lado dos três times azuis que levaram o torneio quinta, sexta e sábado.

NO COMPASSO DO HOOT HOOT!

"A organização conseguiu evoluir do início ao fim do evento, tanto na montagem do campeonato quanto em manter a tranqüilidade nas salas para os participantes", relata o carioca Fábio Corato. Conhecido nos torneios pela alcunha "Sábio Florestal", ele foi um dos três treinadores que desafiaram a Elite dos 4, conquistando oito insígnias nos torneios da LOPE. Thiago "Zero" Silva e Henrique "Yu-Gi" Xavier foram os outros dois, também vindos da Cidade Maravilhosa.

É claro que não foi só o Rio de Janeiro que marcou presença! "Aprendi muito vendo as lutas da galera contra a Elite, percebi meus próprios erros dentro do DE4" – diz Rodolfo "Dohko" Andrade, de Belo Horizonte – "Enfim, vou fazer o possível para passar essas experiências para o pessoal de Minas". Cainã Vieira veio de Santa Catarina disposto a vencer, mas voltou com algo mais valioso que um título – "Perdi para um adversário que me mostrou que o mais importante no Pokémon são os amigos. Depois disso, mudei minha visão de jogo. O pessoal todo é muito gente boa! A bagunça valeu as 20 horas de ônibus".

E mesmo que os jogadores não estivessem preparados para o campeonato, atividades não faltaram para os pokéfãs. "Foi muito inovador. Pela primeira vez no DE4 tivemos um campeonato tão dinâmico, com sorteios de brindes para os jogadores presentes", diz Luiz Fernando "Wobbie" Carmelo. Devido ao apoio da Loja Shinozaki, da Devir Livraria e da Europa Filmes, foram distribuídos vários cards promocionais, boosters de *Pokémon TCG*, pôsteres, camisetas e bonés do filme *Pokémon 4*, além de ingressos para a galera ver *Celebi* e *Suicune* nas telonas. Apesar de contratempos e desencontros, *Jirachi, Eon Tickets* e *Enigma Berries* também estiveram à disposição dos treinadores, que já estavam prontos para recebê-los em seus jogos *Ruby/Sapphire* (cortesia da equipe de organização da LOPE do Rio de Janeiro).

O SABOR DA VITÓRIA

Mas quem foram esses quatro grandes jogadores que triunfaram no maior e mais importante campeonato Pokémon do Brasil? Quatro vitoriosos, um selecionado a cada dia, receberam o direito de enfrentar a Elite dos Quatro brasileira. Somaram-se a eles os três cariocas possuidores de oito

insígnias e "voilà": o DE4 2005 foi o evento em que a Elite mais teve de batalhar para defender o Grande Campeão. E como foi prometido, no AnimeFriends seria revelado o nome daquele que ocupava o lugar de maior prestígio entre os treinadores: Denis "Gary Umbreon" Silva, bi-campeão de edições passadas do DE4.
"Eu tive a felicidade de vencer na quinta-feira" – diz Tiago "Super Raichu" Calmon – " As lutas contra a Elite foram muito difíceis, todas elas. A melhor de todas foi contra o Noga. Eu estava com o jogo na mão e ele começou a virar a luta com a Misdreavus e o Registeel." O veterano Super Raichu venceu um a um os membros da Elite com seu time azul e foi derrotado apenas pelo Grande Campeão, numa luta que chegou ao extremo de PP War (quando acabam os golpes dos monstrinhos). A sexta-feira reservou uma surpresa: Allan "All Ho-Oh" Vieira, ex-discípulo do Ginásio Venenoso, enfrentou batalhas dificílimas e conquistou o título. "Eu realmente não esperava ganhar nada. Pedi pelo celular para um amigo fazer a inscrição e cheguei na hora que estavam chamando os nomes para as batalhas!" Com um time azul bastante ofensivo, Allan venceu todos da Elite, até mesmo o Campeão. Mas ele teve uma atitude surpreendente. "Não sinto a mínima vontade de ficar como Campeão da Elite. Prefiro mil vezes jogar com meus amigos do TCF como um jogador comum". Desta forma, Denis "Gary Umbreon" reassumiu o posto para os dias seguintes.
Com a maior quantidade de jogadores inscritos, sábado foi o dia que consagrou Rafael Corsi e seu time azul com o título. "Fiquei muito contente por ter ganhado no sábado. Ainda mais porque tive que vencer várias pedreiras, como o vice-campeão de sexta, Bruno Cândido, vindo de Brasília!" Mas Corsi cometeu uma falha que mandou por água abaixo o seu Desafio à Elite."Lutei só com três monstros contra a Elite por causa de um erro meu. Cadastrei apenas três na inscrição, mesmo com espaço disponível para os seis Pokémon de um time". Sua batalha foi contra Lorde Noga, que acabou com a festa usando um monocolor marrom.
E foi no domingo que as outras cores mostraram o seu poder. Utilizando um combo baseado em Ninjask e Sandslash no seu monocolor amarelo, Eduardo "Pentead" Penteado se tornou o último vencedor do evento. Apesar de ter um Jirachi bastante suspeito, seu time foi aceito no jogo *Pokémon Colosseum* e seu título foi validado. "Eu fui muito bem nas rodadas sem público, mas na hora que o pessoal entrou na sala me desconcentrei totalmente e fiz várias besteiras nas lutas". Sua trajetória foi interrompida por um Mr. Mime do time rosa do Noga, que garantiu uma vitória perfeita sobre Pentead.
Mas e os três desafiantes com insígnias? Henrique "Yu-Gi" lutou na quinta-feira e venceu toda a Elite, sendo detido por Denis "Gary Umbreon". No sábado, foi a vez do Thiago "Zero", que foi barrado por Rike e seu destruidor time marrom. Rike fez o seu trabalho novamente no domingo, usando um forte time azul para barrar Fábio "Sábio Florestal".

O QUE VEM POR AÍ?

Mais do que apenas revelar quem ocupava o posto de Campeão, esse DE4 teve mais surpresas que mexeram com os jogadores. Em especial os fãs da Ju Tamaki. No final do evento, ela anunciou a sua saída da Elite, após ter permanecido no posto desde a sua nomeação em 2002. Em resposta ao empenho e à dedicação dos treinadores cariocas, Ju nomeou Henrique "Yu-Gi" para defender seu posto, já que ele conseguiu não apenas oito insígnias, como foi derrotado apenas pelo Campeão.
E por falar nele, após ter sido derrotado por Allan "Ho Oh", Denis não achou justo permanecer com o título que defendeu durante todo o DE4 2005. Motivado a trilhar o caminho de um treinador comum até o seu posto novamente, ele renunciou o cargo ao treinador Tiago "Super Raichu" Calmon, devido à disputadíssima luta que tiveram na quinta-feira.
Essas mudanças foram apenas para preparar o terreno para algo melhor ainda aos treinadores cariocas. Quase tudo está certo para que em setembro seja realizada uma edição do Desafio à Elite dos Quatro brasileira no Rio de Janeiro. A regra? Multicolor! O oposto da etapa São Paulo, porque agora os monstrinhos do time não poderão ter a mesma cor de acordo com a *Pokédex Ruby/Sapphire*. Confira a lista das categorias na sua *NW #83* e no site www.ligapokemon.com e prepare suas estratégias! E como sempre diz Fábio "Sábio Florestal", Pokémon e Amizade em direção ao futuro!

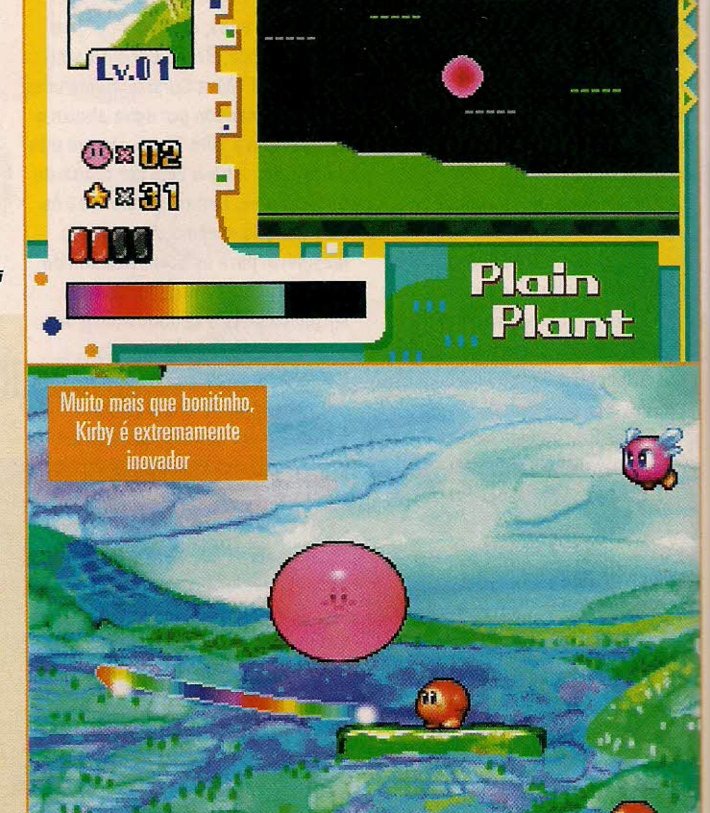

Com tamanha seriedade, parece até que estão em vestibular. Não vale colar, OK?



KIRBY: CANVAS CURSE

A viagem mais veloz da almofada rosa no mundo de duas telas

Por Renato Pelizzari



Muito mais que bonitinho, Kirby é extremamente inovador

Após uma longa espera, finalmente surge o game da Nintendo que revela e justifica ao mundo a razão pela qual o DS existe: a combinação de originalidade e simplicidade. Apesar de Kirby ser um velho conhecido nosso, tudo mudou em sua nova aventura, e para melhor.

O VERDADEIRO TOQUE

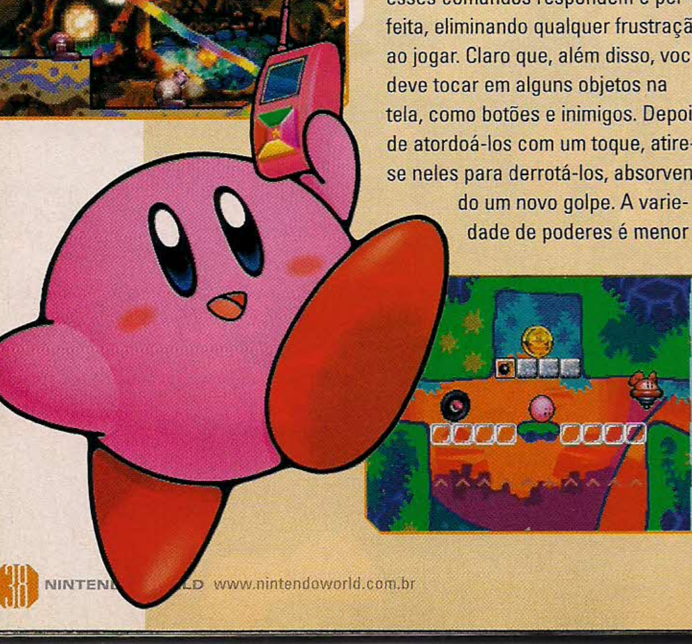
É inegável que poucos jogos de plataforma para o DS tiveram aquela inspiração extra que queríamos. O que mais se aproximou disso foi *Yoshi Touch'n Go*, porém ele não trazia a sensação de um game completo, como no caso de *Canvas Curse*. Kirby, dessa vez transformado em bola, chegou para brilhar – a movimentação dele é realizada 100% com a tela de toque.

Tocar em Kirby para fazê-lo pegar impulso ou desenhar linhas verticais na sua frente, alterando a direção do movimento, é muito divertido. A melhor parte fica por conta de desenhar o caminho a percorrer, pois tudo ocorre com muita rapidez: você pode fazer loopings para aumentar ainda mais sua velocidade, o que é insano! Nem pense em desenhar linhas sem parar, pois existe uma barra de tinta que é consumida, sendo reposta vagarosamente à medida que Kirby está no ar, ou rapidamente quando estiver no chão. A maneira como esses comandos respondem é perfeita, eliminando qualquer frustração ao jogar. Claro que, além disso, você deve tocar em alguns objetos na tela, como botões e inimigos. Depois de atordoá-los com um toque, atire-se neles para derrotá-los, absorvendo um novo golpe. A variedade de poderes é menor que em outros jogos da série, mas ainda assim dão um toque especial e funcionam bem.

A TINTA DURA POUCO

Canvas Curse é composto de 8 mundos, a maioria deles com três fases cada, todas muito bem elaboradas. Cada uma possui algum detalhe no design que as tornam únicas, seja no belíssimo visual com cores vibrantes, em algum mecanismo ou temática. Existem fases com vento, espinhos ou até mesmo debaixo d'água. No final de cada mundo, você escolhe um dos 3 chefes para enfrentar, encarando o próximo desafio.

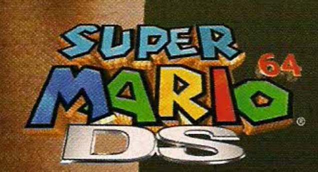
Vale lembrar o esforço da Nintendo para não deixar o jogo curto demais. Existem moedas que devem ser coletadas para comprar extras como novas canetas, vidas para Kirby ou ainda outros modos de jogo. A cada fase completada, uma versão simplificada da mesma fica disponível como desafio, devendo ser completada no menor tempo possível e com consumo de tinta baixo. Ainda existem estágios especiais para determinadas habilidades de Kirby, e um modo infinito para enfrentar os chefes e marcar pontos. Mesmo com todo esse esforço, ficou faltando um modo para multiplayer, com minigames característicos (como a corrida contra Dedede). Apesar deste problema, *Kirby: Canvas Curse* se destaca como um dos melhores títulos do DS, provando a todos como é possível uma série sofrer mudanças em sua estrutura e ainda ganhar qualidade.







Tocar é legal.



Use seus dedos para controlar Mario e todos os seus personagens favoritos em mundos inéditos.

NINTENDO DS™





BOMBERMAN

Uma disputa bombástica para saudosista nenhum botar defeito...

Por Renato Pelizzari

Bomberman é uma das séries mais antigas e clássicas da história dos games. Praticamente todos os videogames que existiram até hoje tiveram ao menos uma versão do jogo e, claro, o Nintendo DS não poderia deixar de receber a sua primeira dose extra de explosões.

UM GAME, DOIS MODOS

Com certeza, o jogo não ganhará prêmios por ter um visual deslumbrante ou uma trilha sonora vibrante. Mas continua sendo o bom e velho game que muitos fazem questão de jogar. A fórmula não mudou, é necessário caminhar por cenários 2D e colocar bombas para destruir seus inimigos e paredes que, geralmente, revelam um dos 28 itens ou upgrades disponíveis. O inventário é bem variado. É possível aumentar a potência de suas bombas e até melhorar as luvas para arremessá-las mais longe. As diferenças ficam por conta dos recursos do DS utilizados nos dois modos de jogo – Normal e Battle. As características deles são opostas, enquanto um pode ser considerado a benção, o outro é um fracasso total.

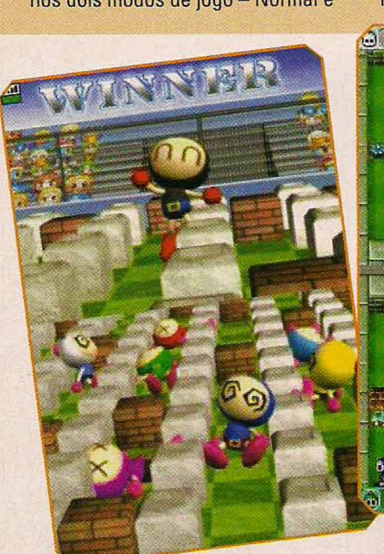
INSPIRAÇÃO ZERO

O modo Normal é aquele em que você joga sozinho, e encara desafios em uma centena de fases, divididas em dez partes no globo. Para cada região há um chefe, e é aí que a ação ocorre nas 2 telas, aumentando o campo de batalha. Nas demais ocasiões, as explosões ficam restritas na tela superior, enquanto a inferior gerencia os itens. A novidade é que não é preciso usar todos os itens encontrados, eles ficam guardados até que você os toque para ativá-los. O ponto positivo desse sistema é que você não precisa recomeçar do zero quando morrer, basta usar os itens que estiverem guardados. O ponto negativo é que é muito fácil ficar invencível, atravessar paredes e ter bombas mais poderosas, devido ao desequilíbrio causado pelo excesso de itens fortes que o jogo oferece. Por falar em coisas negativas, elas são abundantes nesse modo. Todas as fases são praticamente iguais, mudando apenas a disposição das paredes e de alguns inimigos. Não há nenhum mecanismo diferenciado em lugar algum. Você fica sempre repetindo a tarefa de destruir todos os inimigos, achar a saída e ir para a próxima fase, até mesmo os chefes se repetem. Poucos terão paciência para chegar até o final, os que conseguirem nunca mais desejarão vê-lo, é terrível!

DIVERSÃO MIL

Parece que o jogo inteiro foi feito só por causa do modo Battle. Ele consiste em batalhas insanas, geralmente pelas 2 telas, entre 8 competidores, sejam eles computadores ou pessoas, com a vantagem de usar apenas um cartucho. A variedade de modalidades para as batalhas nunca foi tão grande, são 30 no total. Alguns trazem estilos mais clássicos como o cenário com velocidade máxima, e outro com setas no chão para alterar a direção das bombas. Mas há algumas modalidades bizarras como gritar para estourar bombas, gritar para ativar um escudo, poder total e sem parede ou até mesmo um local para 8 jogadores em uma só tela.

Mesmo algumas opções já conhecidas estão melhoradas. Após morrer, todos gostam de ficar do lado de fora atirando bombas em seus rivais ainda vivos para tentar voltar ao jogo. Na versão do DS, você faz isso usando a stylus e, se desejar, pode fazer barulho no microfone para aumentar o poder da sua bomba e causar um impacto devastador. É um game obrigatório para quem gosta de disputar com os amigos, pois este é, sem dúvida, o melhor multiplayer lançado para o portátil até agora. É brilhante!







Gráficos	7,0
Som	7,5
Jogabilidade	8,0
Diversão	8,5
Replay	8,5



Produtora	Ubisoft
Desenvolvimento	Hudson
Jogadores	1 a 8
Gênero	Ação

Jogar sozinho é horrível, jogar acompanhado é perfeito. Faça sua escolha.



LEGO STAR WARS

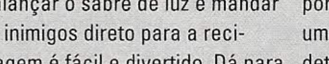
GBA

O lado portátil e divertido da Força

Por Ronny Marinoto

A ***Ameaça Fantasma***, **o *Ataque dos Clones* e *A Vingança dos Sith* formam o enredo para essa aventura com peças de montar. Em *Lego Star Wars*, os jogadores vão reviver passagens marcantes desses três episódios e poderão controlar diversos personagens famosos, como Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, Anakin Skywalker, Padmé Amidala, Jar-Jar Binks e R2D2. Cada um dos heróis possui habilidades exclusivas, que são utilizadas para vencer os desafios do jogo. Você começa a aventura com Qui-Gon, que empunha um sabre de luz, possui salto médio e domina o uso da Força. Essa paranormalidade, que é manifestada pela concentração de midclóriuns no sangue Jedi, permite mover peças e formar novas estruturas, atacar os inimigos usando um pulso, abrir portas e acionar painéis, entre outras coisas. Mais para frente você encontrará Jar-Jar, que, apesar de atrapalhado, consegue saltar grandes distâncias. A rainha Amidala, por sua vez, usa uma arma laser que, além de fritar os inimigos, serve para abrir portas. Depois de encontrar os amigos, o jogador poderá fazer a troca sempre que quiser.**

MONTANDO UMA HISTÓRIA



Balançar o sabre de luz e mandar os inimigos direto para a reciclagem é fácil e divertido. Dá para desferir uma combinação de golpes com a espada pressionando o botão de ataque repetidas vezes. Se você saltar e atacar, seu personagem cravará o sabre na cabeça do oponente. Mas o jogador terá diversos outros objetivos para cumprir. Será preciso, por exemplo, recolher pequenas peças na fase para comprar corações de energia e garantir vida longa. O cenário dispõe de caminhos alternativos e entre as buscas estão as holografias da Estrela da Morte, que rendem um bônus extra no final da missão.

Ao perder a vida, o jogador deverá simplesmente recomeçar a fase. Muitas vezes, basta alcançar o ponto de passagem e ir para o nível seguinte, mas salvar personagens e libertar reféns pode fazer parte da missão.

Se ficar indo de um lado ao outro, você vai arrumar problemas, pois os inimigos não param de vir e isso pode irritar se você estiver perdido – mata-se um mesmo robô por centenas de vezes. Quando uma ação específica pede um determinado personagem, um ícone com a respectiva figura surgirá na tela. Após passar as fases e disponibilizar novos personagens, você poderá utilizá-los nos estágios iniciais.

ARQUITETURA MODERNA

Lego Star Wars é o tipo de jogo capaz de nos encher os olhos devido à tamanha originalidade e competência de produção. A transformação dos personagens do filme em bonecos Lego foi incrivelmente bem-feita. Além dos heróis de brinquedo carregarem muitas características dos originais, todos possuem um ar cômico, como se fossem caricaturas.

E isso é um sinal de que o visual formado por uma infinidade de peças de montar ficou muito bom. Palmas também para a composição musical, que manteve toda a sonoridade dos acordes estremecedores da série estelar.

E quem não tem pecados, que atire a primeira pedra: a única reclamação vai para a jogabilidade, pois nem sempre você obtém uma resposta rápida do personagem. Mas, no final, o encaixe das peças é perfeito.



Cada um dos personagens possuem habilidades próprias, que devem ser usadas em partes certas no jogo.

Gráficos	8.5
Som	8.5
Jogabilidade	7.0
Diversão	7.5
Replay	7.5
Nota Final	8.0
Produtora	Giant e Lucas Arts
Desenvolvimento	Griptonite Games
Jogadores	1
Gênero	Ação

Bom jogo, e não há o perigo de seu cachorro comer as peças.

RIVIERA
THE PROMISED LAND

Deuses e demônios em guerra pela Terra Prometida

Por Ronny Marinoto



Riviera The Promised Land surge com algumas novidades em relação à jogabilidade dos RPGs que conhecemos. A aventura faz uso de uma mistura de características tradicionais, como as batalhas por turnos e um sistema point-and-click (o jogador clica em um determinado ponto da tela para que o personagem desenvolva uma ação). Essa combinação originou um jogo mais lento, com acontecimentos previsíveis. A pergunta que fica é: será que você vai gostar?







UM INFERNO NO CÉU

O universo está dividido em Asgard, o reino dos deuses, e Utgard, a casa dos demônios. Há muito tempo, iniciou-se o Ragnarok, a guerra entre deuses e demônios que jogou o mundo em um profundo caos. Com Asgard à beira da destruição total, os deuses decidiram quebrar um tabu e criaram os Black-Winged Reapers (ceifeiros de asas negras), mais conhecidos como Grim Angels. Esses guerreiros entraram na batalha, cada um deles empunhando uma arma concedida por um deus, chamada Diviner. Com determinação e resistência, os anjos puseram fim à guerra. Os demônios foram banidos, mas os deuses os seguiriam. Antes de partir, os deuses deixaram na ilha celestial Riviera todo o seu poder e conhecimento aos cuidados dos Sprites (habitantes locais). Mil anos se passaram sem que nada acontecesse. Até que rumores sobre a volta dos demônios ecoaram na Riviera, levando medo a esta terra pacífica. Sem proteção, Asgard não pôde enfrentar outra guerra. Então, os Seven Magi – seres que atuam em nome dos deuses – tomaram uma difícil decisão para salvar o reino.



Gráficos	8.0
Som	8.0
Jogabilidade	7.0
Diversão	7.5
Replay	7.0
Nota Final	7.5

Produtora	Atlus Software
Desenvolvimento	Sting
Jogadores	1
Gênero	RPG

Enredo consistente, heróis de muita personalidade, algumas novidades para serem experimentadas. É um bom jogo.

Decidiram ativar o poder divino da destruição, The Retribution, dentro da Riviera. Os Magi precisavam entregar esta missão a quem tivesse o perfil ideal para cumpri-la: os Grim Angels. Agora, após mil anos de ausência, dois anjos vão descer ao solo sagrado da Riviera. Sorria, pois a partir deste momento você estará no comando!

O visual do jogo é muito bacana, com diferentes efeitos de luz e sombra. Os personagens fazem o estilo anime japonês, com expressões bem marcadas, com caras e bocas.

Ao invés de um cenário vasto e profundo, o jogo apresenta pequenos trechos do caminho, onde se encontram itens, inimigos, armadilhas e outras coisas.

O mapa não ajuda muito, pois limita-se a mostrar um esquema das salas já visitadas. Depois de decidido o caminho a seguir, nem sempre será possível voltar atrás. A jogabilidade mistura os elementos do RPG tradicional, como as batalhas por turno e o inventário de itens, mas também características de jogos do tipo point-and-click, em que o jogador deve apontar o local que deseja para que o personagem investigue ou simplesmente siga naquela direção. A trilha sonora, que mais parece uma sinfonia, fica na cabeça e nos faz lembrar dos bons tempos em que jogávamos esse tipo de aventura no Super Nintendo.

BLABLABLÁ

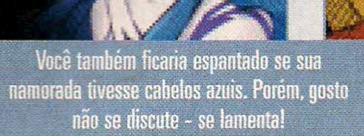
Este é o tipo de RPG maçante, com diálogos durante o jogo inteiro. O jogo começa lento e até chato se você for daqueles que não suportam o blablablá. Mas é um mal necessário. No início, você receberá um tutorial para saber como as coisas funcionam no jogo. O sistema de navegação é diferenciado: o jogador não pode andar por aí livremente, e é preciso escolher uma das ações oferecidas pelo game. Para explorar a área, paga-se pontos de TP (Trigger Points), que são ganhos no campo de batalha e, na falta deles, essa ação não será possível. Isso limita a










Você também ficaria espantado se sua namorada tivesse cabelos azuis. Porém, gosto não se discute - se lamenta!





coleta de itens e a investigação de lugares suspeitos. O bom disso tudo é que se você não pode abrir um baú, por exemplo, poderá também ficar livre de uma possível armadilha. O sistema point-and-click deixa a ação do jogo lenta, principalmente enquanto não se pega o jeito de avançar e explorar as áreas rapidamente. Em alguns casos, o jogador poderá ter três pontos suspeitos na tela e terá que decidir qual deles investigar. Mais um elemento estratégico do jogo. Porém, quando as setas forem da cor branca, indicam que não se pagam pontos de TP para realizar aquela ação, que poderá ser repetida infinitas vezes – para fofocar com outras pessoas, por exemplo, não se gasta nada!

O personagem principal é Ein, protegido dos deuses e detentor de uma espada Diviner. O herói inicia a aventura ao lado de Ledah – outro anjo – e da gata sabichona Rose, mas no decorrer da missão outros guerreiros entraram para o grupo. O sistema de batalhas por turno funciona muito bem aqui. A grande diferença, porém, é que só é possível carregar quatro itens para a arena, incluindo as armas de ataque. Há um número pré-determinado de vezes para utilizar as armas, que são descartadas ao se atingir o limite, com exceção das Diviner, que são infinitas. Por isso o número limitado de itens para a batalha torna-se um incômodo, já que não dá para pegar nada no inventário mesmo que haja uma lacuna. Cada guerreiro possui uma especialidade para atacar, como magia, trevas e espada, e conseguirá melhores resultados se golpear com a ferramenta certa. Usar a arma correta também possibilita o aprendizado de técnicas de níveis avançados, conhecidos como Over Skills. Para utilizar os "combos", basta ter a técnica e quantidade suficiente de poder na barra de Over Drive. Os movimentos especiais serão mostrados do lado esquerdo da tela, com a descrição do ataque e com a quantidade de consumo da barra.

O jogador poderá seguir por caminhos alternativos, que escondem perigos e raridades. Ao encontrar uma Mana Wisps (bola de energia derivada do poder dos Sprites), por exemplo, o jogador poderá aumentar um ponto de cada habilidade dos heróis. Vale a pena arriscar-se.

DEPOIS DE TANTA MISTURA...

As coisas parecem confusas para você? Pois ainda tem mais. Os personagens mortos na batalha retornam a seguir, desde que pelo menos um guerreiro termine a luta de pé. A energia também é completamente regenerada e todos os status são anulados após uma batalha. Durante uma batalha, três é o número máximo de guerreiros no grupo, ou seja, quando já tiver recrutado acima de quatro amigos, terá que escolher três para combater, enquanto os outros ficam no "banco de reservas". Fora da batalha, basta apertar Select para entrar em um menu de opções que lhe permitirá treinar (Practice) e melhorar as técnicas de combate dos personagens, de acordo com as armas empunhadas por eles. A cada ataque, um ponto de experiência é somado à barra específica da arma utilizada. O personagem ganhará um novo ataque (nível 1, 2, 3...) quando encher toda a barra de experiência e terminar a luta vivo. A relação do guerreiro com a arma determina quantos pontos de experiência serão necessários para subir um nível.

O jogo dispõe de três slots de salvamento, mas os pontos de gravação são limitados aparecendo somente quando uma parte da missão é concluída. Faltou uma descrição sobre as armas e os itens, para indicar suas vantagens e efeitos sobre os adversários. Às vezes, o nome do item ou da arma é auto-explicativo, mas isso não é regra. O inventário é pequeno e, constantemente, você joga itens no lixo para abrir espaço aos novos achados.

Por tudo isso, sabemos que é preciso aprimorar o sistema de jogo, mas, apesar das adversidades, o resultado final é bom.

ARMADILHADO

Um dos destaques do jogo são as armadilhas. Basta dar uma olhadinha em um determinado local suspeito e, pronto, o jogador cai em uma cilada. Por exemplo, logo no início do jogo, você terá a opção de olhar para cima e investigar a parede da montanha. Mas em vez de uma bela visão, uma aranha descerá para atacá-lo. Se você recolheu a pedra que estava no caminho lá atrás, uma barra com um cursor móvel aparecerá na tela e você terá a chance de derrubá-la antes de tocar o chão. Caso erre o alvo, entrará em um batalha contra duas aranhas venenosas. Em outro momento, você poderá bater em uma parede rachada, que vai causar o desmoronamento de uma pedra e rapidamente o jogador deverá pressionar uma seqüência de comandos que aparece na tela para escapar do esmagamento. Isso sem falar nos baús que escondem surpresas. Antes de pegar os itens que estão dentro deles, será preciso evitar uma explosão, um jato de gás paralisante ou coisa pior. Serão muitos os "minigames" de ação rápida para testar seus reflexos.

FAÇA A COISA CERTA

Existem diferentes decisões que podem ser tomadas durante o jogo. A escolha influenciará o relacionamento isolado do protagonista Ein com os integrantes do grupo. Isso resultará principalmente em diferentes finais para o jogo.



CHARLIE AND THE CHOCOLATE FACTORY

Por Adriano Emiliozzi

Melhor que o original, na telona do cinema e na telinha dos games



Não repare nos trajes. Willy Wonka parece misterioso, mas só agora aprendeu a contar até cinco.

OOMPA-LOOMPA OOMPA-DEEDOO..

Um dos maiores clássicos do cinema acaba de ser refilmado, dirigido por Tim Burton *(Marte Ataca!)* e estrelado por Johnny Depp *(Edward Mãos de Tesoura)*. *A Fantástica Fábrica de Chocolate* sofreu uma revitalização. O original, de 1971, se chamava *Willy Wonka & The Chocolate Factory* e contava a história do humilde garoto Charlie, que, sem dinheiro algum, encontra uma nota de dez dólares e, na esperança de ser sorteado em uma promoção dos chocolates Wonka, compra uma barra e se dá bem. Em meio a outras crianças ricas, Charlie, junto de seu avô, tem a oportunidade de conhecer a Fantástica Fábrica de Chocolate, onde começa a sua aventura.

ADAPTAÇÃO FIEL

O game é totalmente baseado no longa-metragem, por isso, o roteiro segue com fidelidade à trama do filme. *Charlie and the Chocolate Factory* tem alguns instantes de apresentação e, de repente, a CG é interrompida para que a interação comece. Você deve passar por uma espécie de tutorial, para aprender a utilizar os comandos do game. Basta seguir a nota de dez dólares e deixar o jogo fluir – após conseguir a grana e comprar o tão desejado chocolate, o jogo realmente começa.

Ao entrar na fábrica, o jogador se depara com uma reprodução perfeita do cenário do filme. Tudo está em seu devido lugar, inclusive a primeira criança, que insiste em beber chocolate do lago e acaba entalada.

PASSEANDO PELA FÁBRICA

Um dos pontos mais fortes do game são os gráficos: apesar do desenvolvimento em curtíssimo prazo, a beleza das cores e as texturas feitas com competência merecem destaque, porém, ainda assim, o jogo não atinge a perfeição.
Mesmo não utilizando a trilha sonora original do filme, a versão para console conta com belas canções, que se encaixam perfeitamente ao contexto da trama. As vozes dos personagens e as narrações estão excelentes, e os efeitos sonoros não deixam a desejar.
A jogabilidade, mesmo sendo simples, às vezes confunde um pouco o jogador. Alguns puzzles dão um ar de complicação ao jogo, porém bastam alguns neurônios e poucos minutos para resolvê-los.
Charlie and the Chocolate Factory é um game para crianças de até 80 anos, e diverte sem precisar de muito tempo de jogatina. É evidente que ele agradará mais aos que assistiram ao filme, mesmo que seja a antiga versão, que às vezes passa na Sessão da Tarde.



Gráficos	8.5
Som	8.0
Jogabilidade	7.5
Diversão	7.5
Replay	7.5
Nota Final	8.0

Produção	High Voltage Software / Backbone Software
Desenvolvimento	2K Games
Gênero	Aventura
Jogadores	1

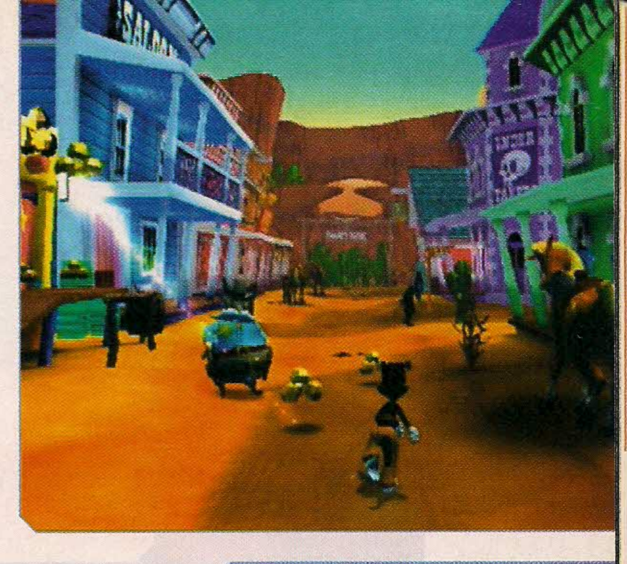
Evite jogar antes de assistir ao filme. Pode comprometer o enredo.







ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT



A turma ACME em sua missão mais difícil...

Por Adriano Emiliozzi

Assim como os desenhos animados clássicos da década de 90, os *Animaniacs* conquistaram não só o público infantil, mas os adultos também. Seu ponto forte sempre foi a qualidade das sátiras e a maneira que, assim como no cinema, *Animaniacs* é encarado por seus autores. Os três irmãos Warner são mais sutis que Os Simpsons, e diferentemente da Disney, não tratam os fãs como meros inocentes. Wakko, Yakko e Dotty vivem nos estúdios da Warner e moram em uma caixa d'água desativada. O local é propício a uma grande variedade de histórias, pois muitos cenários preenchem o ambiente.

EM BUSCA DAS ESTATUETAS

Nesta aventura, os irmãos Warner têm que sair à caça dos Edgars desaparecidos. O Edgar é uma sátira do Oscar, a famosa estatueta de premiação do cinema mundial. Pouco antes da festa de premiação, os troféus sumiram e ninguém se propôs a procurá-los. Resultado: sobrou para os Animaniacs, que devem recuperá-las antes que a festa comece.
A aventura se passa em seis cenários diferentes. Dois para cada irmão. Cada um dos personagens possui habilidades próprias, mas se assemelham muito quando o assunto é piada. Durante todo o jogo, você pode ouvir o clássico humor americano e até um pouco de pastelão.
Assim como no desenho, Pinky e Cérebro não poderiam ficar de fora. Os ratinhos de laboratório fazem sua participação em cinco mini-games espalhados pelas fases e, como não poderia deixar de ser, seu objetivo principal é dominar o mundo. São bônus muitas vezes difíceis de serem completados. Fora isso, Pinky e Cérebro só aparecem como papéis de parede ou GIFs animados.

Gráficos	9.0
Som	8.5
Jogabilidade	7.0
Diversão	8.0
Replay	8.0
Nota Final	8.5
Produtora	Warthog
Desenvolvimento	Conspiracy Ent.
Jogadores	1
Gênero	Aventura

Altamente recomendado para os fãs do desenho animado.

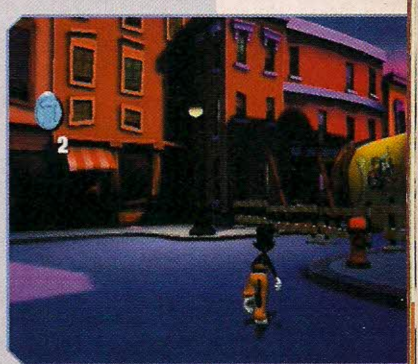


QUASE IGUAL AO DESENHO

Graficamente, o jogo é muito fiel ao desenho animado. Os gráficos em terceira dimensão não deixaram as imagens, originalmente em 2D, artificiais. As cores estão bem distribuídas e muitos detalhes estão presentes, principalmente nos cenários.
A movimentação flui normalmente, sem atrasos ou ações em câmera lenta.
Por contar com as vozes originais, a dublagem merece o destaque na parte sonora. Em alguns momentos, é possível esquecer que *Animaniacs: The Great Edgar Hunt* é um jogo, e não um desenho. As músicas seguem o padrão Warner de animação, com a tradicional orquestra presente desde a áurea época do "that's all folks", conhecido no Brasil como "é isso aí pessoal".
Mesmo possuindo alguns elementos de RPG, o desafio oscila entre momentos de facilidade extrema e outros que exigem um pouco mais de raciocínio, mas nada muito complicado.
Instruções e pedaços do enredo são fornecidos por personagens secundários que, muitas vezes, ajudam muito.
A Warthgog foi competente na conversão do desenho animado para o game, mesmo porque nunca foi injetada tanta qualidade em um jogo dos Animaniacs. Talvez por isso os irmãos Warner estavam no armário nos últimos anos. O game poderia ter sido lançado antes.









Se você tem amor à vida, não tente flutuar com um lenço na vida real.

Será que o chicote de Indiana Jones também é capaz de matar vampiros?

Por Orlando Ortiz

CASTLEVANIA (NES)

Todos pensavam que a série *Castlevania* teve seu início com este game. Ledo engano: a primeira aventura de Simon Belmont é na verdade um remake da versão para MSX, um computador muito famoso no Brasil, Japão e Europa em um passado (não muito) distante.

De coragem exemplar, o herói encara a difícil tarefa de acabar com o Conde Drácula. Munido de um chicote e de uma série de itens especiais, você deve guiá-lo através de cenários que vão de uma escura floresta às catacumbas do castelo mal-assombrado, lar do famoso vampirão. Lançado em 1986, o jogo marcou época, já que trouxe ao lar dos gamers uma jogabilidade pioneira, apesar das diversas reclamações sobre os controles problemáticos. Ainda assim, a Konami acertou na receita: o remake eliminava os elementos de aventura encontrados no original, deixando o jogo com forte influência do estilo arcade.

Os sete estágios acabaram consagrando o NES como um console vencedor, tornando os caça-vampiros famosos, e rendendo duas seqüências da franquia para a plataforma 8-bit. A trilha sonora, apesar de utilizar um hardware rudimentar, entrou para a história, sendo repetida e remixada por fãs até os dias de hoje.

Teste suas habilidades – se você não tiver pesadelos com Drácula, certamente terá com a dificuldade deste jogaço!









SUPER CASTLEVANIA IV (SNES)

MAIOR, MAIS BONITO E... MENOS SANGRENTO

O título inaugurou a entrada da série no console de 16 bits da Nintendo, trazendo belíssimos gráficos e entrando na onda do momento no início da década de noventa. O esforço para tornar o clássico mais atraente teve um custo alto: ao contrário de *Castlevania III*, para NES, este contava com fases extremamente lineares, perdendo os caminhos alternativos e rotas secretas, além dos diferentes personagens que outrora povoavam a série. Considerado por muitos um clássico, o game colocava Simon Belmont novamente na busca do Conde Drácula, porém passava por diversos estágios antes de chegar às portas do castelo. As maiores novidades estavam nos movimentos do personagem, que agora utilizava seu chicote das formas mais variadas, podendo até mesmo se pendurar em partes do cenário para alcançar plataformas ou alguma área isolada. *Akumajo Dracula*, a versão japonesa do game, trazia gráficos bem mais interessantes que a versão ocidental: as estátuas no sexto nível retratavam garotas sem suas vestimentas, além dos rios de sangue encontrados em outros estágios. A mudança foi feita para atender aos requerimentos da ESRB, que faz a regulamentação e classificação dos jogos nos EUA. Uma pena!



Castlevania IV marcou a época com belíssimos gráficos 2D. Drácula continuou feioso, pois não tem espelhos em seu castelo



MDCXCI: O ANO DO VAMPIRO



CURIOSIDADES

QUE ATÉ VAMPIRO DUVIDA...

• Você consegue imaginar Simon Belmont em um desenho animado? A molecada curtia o herói por quinze minutos no programa *Captain N: The Game Master,* onde fez diversas aparições durante a década de oitenta. De enorme sucesso, o show foi exibido em terras tupiniquins pela Rede Globo como *Capitão N – O Mestre do Jogo.*

• Entre as diversas versões do game para consoles e portáteis, a família Belmont e seus agregados participaram de quase vinte títulos. Apesar da boa intenção, a quantidade de água-benta usada na matança dos seres do submundo geraria multas estratosféricas, obrigando os heróis a venderem até as calças para não precisarem morar embaixo da ponte do castelo.

• Muitos não conhecem o nome (ou a grafia correta) do vampirão da série – Vladimir Draculea, em romeno, significa "filho (ou descendente) do dragão". Agora já sabemos a origem daquele bafo centenário...

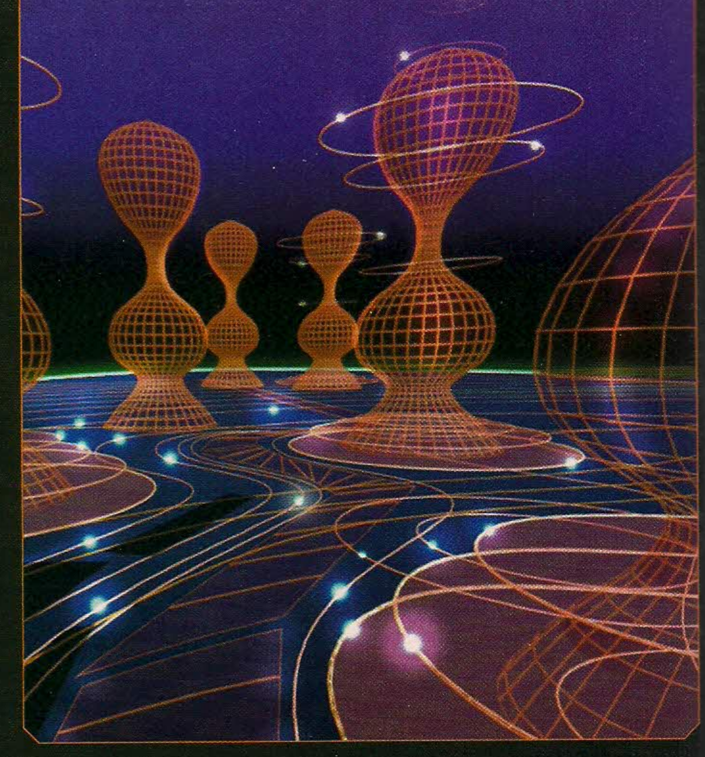




METEOS

Chumbo grosso espacial! Siga nosso tutorial e proteja seu planeta!

Por Renato Pelizzari



M*eteos* é um game de peças fascinante! Como todo bom jogo do estilo, é fácil aprender a jogar, porém difícil dominar. Para facilitar um pouco a sua vida, criamos este guia com os principais macetes, além de uma tática específica para cada um dos 32 planetas.

METEO$

Você possui um tipo de conta que marca quantos meteos de cada tipo você já mandou para fora da tela. Gaste eles para comprar planetas, itens, músicas ou ainda fundir meteos do tipo Soul ou Time. No entanto, eles só estarão disponíveis para serem utilizados quando você já tiver a quantia para comprá-los. Alguns deles podem ser adquiridos ou destravados atingindo certos requisitos. Veja a lista:

Grannest: termine o modo Straight pela primeira vez.
Vubble: veja todos os 7 finais do modo Branch.
Layazero: veja o final da rota superior no modo Multi.
Bavoom: faça 50.000 no 2:00 Time War.
Florias: consiga 5 horas de jogo.
Jeljel: consiga o profile de outro jogador no multiplayer.
Meteos: veja 8 finais diferentes.
Som Anasaze: termine o modo Branch pela primeira vez.
Som Freaze: veja 4 finais no modo Branch.
Som Layazero: termine o 1.000 Meteo War em menos de 3:00.
Som Cavious: atinja uma hora de jogo.
Som Brabbit: lance mais de 10.000 meteos.
Cross Bomb: termine o modo Straight com mais de 500.000 pontos.
Fury Hammer: termine o modo Multi pela primeira vez.
Smoke Screen: faça mais de 100.000 pontos no 5:00 Time War.
Eraser: consiga 5 profiles no multiplayer.

DE PLANETA PARA PLANETA

Cada planeta possui uma freqüência para a aparição de cada tipo de Meteos, além de variações gravitacionais que influenciam no comportamento das ignições. Veja a descrição de cada um deles, com táticas específicas.

1 • GEOLYTE



Air	100%
Fire	100%
H2O	100%
Soil	100%
Zap	50%
N° de colunas	9

Um planeta bem simples. É possível limpar a tela facilmente com combos que alcancem todas as colunas. Tanto ignições verticais quanto horizontais funcionam bem.

2 • FIRIM



Air	30%
Fire	100%
Soil	30%
Iron	30%
Zap	30%
N° de colunas	7

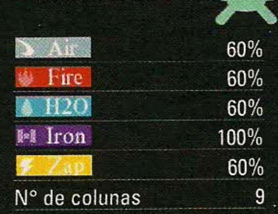
Para limpar a tela, basta começar com ignições centrais e depois englobar as laterais para conseguir ter todas as colunas suspensas e finalizar com uma ignição vertical.

3 • ANASAZE

Air	50%
Fire	50%
Soil	100%
Iron	50%
Zoo	25%
N° de colunas	9

Ignições horizontais são ligeiramente mais eficazes, use-as para engatar combos, mas fique preparado para largar tudo e salvar o seu jogo, as peças são pesadas.

4 • GRANNEST



Air	60%
Fire	60%
H2O	60%
Iron	100%
Zap	60%
N° de colunas	9

Monte um bloco que ocupe a tela inteira, chame muitas peças e mantenha o combo realizando ignições assim que o bloco aterrissar. Ótimo planeta para combos longos.

5 • FREAZE



Air	50%
H2O	100%
Soil	50%
Iron	50%
Zap	50%
N° de colunas	7

São poucas colunas, sendo fácil conseguir uma seqüência que alcance toda a tela e mande todas as peças para o espaço.

6 • MEGADOM



Air	100%
Soil	60%
Iron	100%
Zap	100%
Herb	60%
N° de colunas	9

Não tente lançar blocos muito grandes no espaço, as peças são muito pesadas e quase não irão se mover com muito peso. Faça blocos com no máximo 5 colunas.

7 • BOGGOB



Air	30%
H2O	40%
Soil	30%
Herb	100%
Zoo	30%
N° de colunas	9

Os blocos suspensos caem com muita velocidade aqui, você pode tentar fazer combos usando as muitas peças do tipo Herb ou então pode ficar só com combos curtos.

8 • BAVOOM



Air	100%
Fire	50%
H2O	50%
Soil	50%
Iron	50%
N° de colunas	10

Ao pedir peças, um bloco suspenso desce com velocidade reduzida. Use isso ao seu favor pedindo muitas peças quando tiver um bloco grande, mas cuidado para não exagerar.

9 • JELJEL



Air	50%
Fire	100%
H2O	50%
Iron	50%
Zap	50%
N° de colunas	9

As primeiras ignições são muito fracas, aproveite isso para criar blocos largos, chamar peças e eliminá-las com seus combos. Ignições horizontais funcionam melhor.

10 • MEKKS



Air	40%
Fire	40%
H2O	40%
Iron	100%
Zap	80%
N° de colunas	7

Não importa o número de ignições sucessivas, as peças sempre sobem a mesma quantidade. A melhor tática é fazer várias ignições pequenas, sem criar combos.

11 • BRABBIT



Air	100%
Fire	25%
H2O	25%
Soil	25%
Zap	25%
N° de colunas	9

As peças sobem e descem bem vagarosamente. Fazer combos grandes pode ser fácil, mas tome cuidado para não prolongá-los demais e ter um excedente de peças quando eles forem quebrados.

12 • FORTE



Air	15%
Fire	30%
H2O	100%
Soil	30%
Zap	30%
N° de colunas	9

Ignições horizontais são muito pouco efetivas aqui. Use-as para conseguir blocos com o maior número de colunas e depois faça uma ignição vertical para limpar a tela.

13 • DAWNDUS



Air	100%
Fire	100%
Soil	100%
Herb	100%
Zoo	100%
N° de colunas	8

Comece ignições centrais e depois expanda para as laterais. Com toda a tela sob seu controle, sempre chame peças e faça ignições assim que seu bloco aterrissar.

14 • LAYAZERO



Air	60%
Fire	60%
H2O	60%
Iron	60%
Zap	100%
N° de colunas	8

Bom planeta para fazer combos longos. Comece com ignições centrais e depois expanda para o resto da tela, peça muitas peças até limpar a tela e depois repita o processo.

15 • GRAVITAS



Air	40%
Soil	100%
Iron	60%
Zap	60%
Zoo	40%
N° de colunas	10

Uma segunda ignição no mesmo bloco é necessária para mandar tudo pelos ares, pense qual será a segunda ignição antes de fazer a primeira e repita o processo com rapidez.

16 • HOTTED



Air	30%
Fire	100%
Soil	30%
Iron	40%
Zap	15%
Zoo	20%
N° de colunas	10

Blocos de qualquer peso serão mandados com uma segunda ignição, aproveite isso para limpar as partes que tiverem mais peças em sua tela.

17 • GIGAGUSH



Air	60%
Fire	60%
Iron	60%
Zap	60%
Herb	60%
Zoo	100%
N° de colunas	11

Não importa o número de ignições sucessivas que você fizer no mesmo bloco, as peças sempre sobem até a mesma altura. Faça muitos combos curtos, em vez de um longo.

18 • CAVIOUS



Fire	50%
Soil	100%
Iron	50%
Zap	50%
Herb	50%
N° de colunas	11

Ignições sucessivas potencializam muito as propulsões aqui, portanto tente formar um bloco com o maior número de colunas e o combo mandará tudo embora.

19 • FLORIAS



Air	40%
Fire	30%
H2O	40%
Herb	100%
Zoo	90%
N° de colunas	10

Não possui muito mistério, tente apenas fazer o mais largo bloco de peças e, com algumas ignições sucessivas, a tela estará limpa. Ignições verticais funcionam bem.

20 • WIRAL



H2O	30%
Iron	30%
Zap	100%
Herb	30%
Dark	15%
N° de colunas	9

Use bem a desproporcionalidade de peças do tipo Zap para criar blocos grandes. Seis ignições sucessivas serão o suficiente para mandar qualquer bloco para fora.

21 • LUNA=LUNA



Fire	100%
Soil	100%
Iron	100%
Zap	100%
Herb	100%
N° de colunas	9

Um planeta lento, o que facilita a formação de blocos grandes. Com a tela toda sob controle, chame mais peças continuamente para aumentar seu ataque e prolongar a defesa.

22 • STARRII



Air	40%
H2O	60%
Soil	40%
Herb	30%
Zoo	100%
Glow	40%
N° de colunas	8

Ignições verticais e horizontais funcionam bem, tente começar um combo pelo centro, expanda pelas laterais e mande tudo embora. Use e abuse do excesso de Zoo.

23 • YOOJ



Air	100%
Fire	50%
H2O	50%
Herb	50%
Zoo	50%
N° de colunas	10

Com ignições igualmente poderosas e peças relativamente leves, crie blocos grandes, peça bastantes peças quando tiver controle da tela toda e repita o processo.

24 • VUBBLE



Air	30%
H2O	100%
Iron	30%
Zap	30%
Glow	20%
N° de colunas	8

Ignições verticais são praticamente inúteis. Mantenha a altura entre colunas vizinhas muito semelhantes. Nunca deixe uma ou duas colunas isoladas nas beiradas, ou é morte na certa.

25 • HEVENDOR



Air	100%
Fire	100%
H2O	100%
Soil	100%
Iron	100%
Zap	100%
N° de colunas	11

Toda ignição mandará tudo que está na parte superior para fora da tela. Vale a pena deixar tudo engatilhado para ignições e só realizá-las quando tiver bastantes peças em cima.

26 • THIRNOVA



Fire	100%
Iron	50%
Zap	100%
Zoo	50%
Glow	50%
N° de colunas	11

Todas as ignições são fortes. Arremessar peças em blocos suspensos é muito eficaz e pode ser um bom jeito de garantir que seu bloco vá pelos ares.

27 • GLOBIN



Air	50%
Fire	50%
H2O	50%
Herb	50%
Zoo	100%
Dark	25%
N° de colunas	10

Não há muito segredo aqui, ignições verticais e horizontais são igualmente potentes. Aproveite o excesso de Zoo para fazer seus combos.

28 • SUBURBION



Iron	100%
Zap	100%
Herb	50%
Zoo	50%
Dark	75%
N° de colunas	9

Comece suas ignições a partir da penúltima linha. Deixe a última para arremessar as peças nos blocos suspensos quando desejar mandá-los embora.

29 • METEO



Fire	100%
Zap	100%
Herb	100%
Zoo	100%
Glow	100%
Dark	100%
N° de colunas	11

Chame peças quando estiver muito tranqüilo. Como são muitas colunas, esteja disposto a largar um combo em andamento para salvar a sua pele.

30 • OLEANA



Air	60%
H2O	100%
Soil	60%
Zoo	60%
Herb	60%
N° de colunas	9

Planeta fácil de conseguir grandes blocos suspensos devido à lentidão com que as peças caem. As ignições horizontais são mais eficazes, evite as verticais.

31 • WUUD



Air	30%
Fire	30%
H2O	30%
Soil	30%
Herb	100%
N° de colunas	10

Ideal para criar blocos que ocupem a tela toda e depois chamar muitas peças e fazer ignições quando seu bloco aterrissar. Criar essas seqüências longas permite um bom ataque e uma defesa duradoura.

32 • LASTAR



Fire	100%
H2O	100%
Iron	100%
Zoo	100%
Glow	100%
N° de colunas	10

Ignições horizontais são mais efetivas; é possível levar a tela inteira dessa maneira. Na hora do aperto, faça ignições na parte superior da tela.




WarioWare™
TWISTED!




GYRO SENSOR
EMBUTIDO


GAME BOY ADVANCE



KIRBY: CANVAS CURSE

Um Kirby psicodélico e viciante

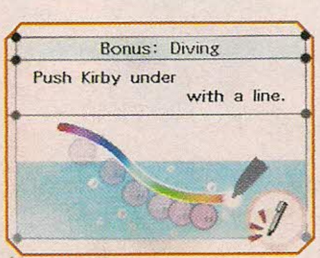
Por Roberto Bastos



A série *Kirby* é sem dúvida uma das mais clássicas da Nintendo e acompanha grandes mascotes da Big N, como *Mario* e *Donkey Kong*. Foram lançados jogos dos mais variados possíveis com a franquia da série. Praticamente todas as plataformas da Nintendo tiveram um game protagonizado por Kirby. Óbvio, o Nintendo DS não poderia ficar de fora. Em *Kirby: Canvas Curse*, a história enfoca uma maligna bruxa que transforma o mundo de Dream Land em desenhos e o pobre Kirby em uma mísera bolinha. Sua ajuda virá apenas de um pincel mágico que conduz o herói pelo mundo de fantasia e o auxilia contra obstáculos, desafios e inimigos.
Prepare sua caneta stylus, ou melhor, seu pincel mágico, e ajude o pequeno Kirby e seus amigos a salvarem seu pequeno mundo.

CONTROLES

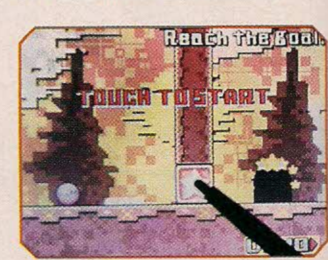
Canvas Curse é jogado apenas com a caneta stylus do DS. Com ela você conduz seu personagem pelas fases, derrotando inimigos, recolhendo itens e completando desafios. Confira como você pode usar sua caneta:



Conduzindo o personagem: arrastando a stylus, você desenha uma linha de arco-íris para que Kirby use-a como plataforma. O herói se movimenta conforme a direção do arco. Além disso, é possível desenhar curvas que ajudam a impulsionar o personagem para atingir outras plataformas.

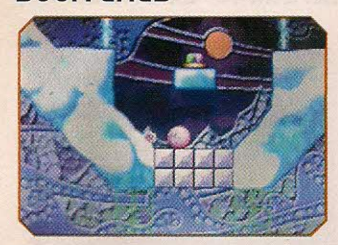


Ativando os poderes: usando a caneta nos inimigos, você os deixa tontos, permitindo que Kirby os destrua. Fazendo isso em inimigos específicos, você copia suas habilidades. Além disso, pode-se usar a stylus no seu personagem para que ele corra com agilidade, ou ative um de seus poderes.



Abrindo caminho: durante as fases, você encontrará obstáculos como caixas, bombas e muros. Acerte-os com a caneta para destruí-los e progredir. Uma outra opção é criar uma linha para formar uma barreira e protéger seu personagem de armadilhas nas fases, como os raios de energia e lança-chamas.

SWITCHES



Durante sua busca pelas medalhas secretas, você descobrirá que muitas delas só podem ser conseguidas ativando switches específicos pelos cenários. Existem três tipos de switches que correspondem a cores específicas para a barreira que bloqueia seu caminho. Confira como liberar cada switch.

SWITCH LARANJA

Local: na fase Rift Ruin do terceiro mundo (Iello Adventure) da Rainbow Run, você encontrará o switch na quarta área.

SWITCH VERDE

Local: na fase Cold Course do quinto mundo (Bloo Hills) da Rainbow Run, você encontrará o switch na segunda área.

SWITCH AZUL

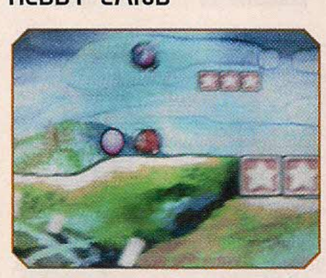
Local: na fase Frozen Fantasy do sétimo mundo (Wonder Lilane) da Rainbow Run, você encontrará o switch na segunda área.

MEDALHAS

Para completar o jogo 100%, é necessário que você tenha todas as 250 medalhas espalhadas pelas fases. No modo principal (Main Game), você encontra 65 medalhas escondidas em cada nível. No modo Rainbow Run, você consegue mais 126 medalhas divididas em 6 por nível (3 para Time Trial e 3 para Line Trial). Já na Special Courses, você consegue outras 48, que também estão divididas em 6 por nível. Por fim, as 11 medalhas restantes são encontradas de formas especiais.

MAIN GAME

REDDY LAND



Nível - Plant Plain

Medalha 1	1ª área da fase
Medalha 2	2ª área da fase
Medalha 3	3ª área da fase

Nível - Tiny Town

Medalha 4	1ª área da fase
Medalha 5	2ª área da fase
Medalha 6	4ª área da fase

Nível - Ravine Road

Medalha 7	1ª área da fase
Medalha 8	2ª área da fase
Medalha 9	3ª área da fase

ARANGE GORGE



Nível - Ghost Grounds

Medalha 10	1ª área da fase
Medalha 11	2ª área da fase
Medalha 12	3ª área da fase (após habilitar o switch laranja)

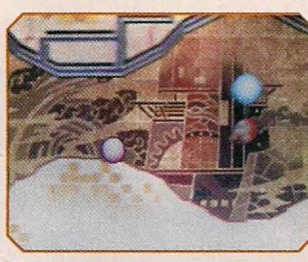
Nível - Growth Grasses

Medalha 13	1ª área da fase
Medalha 14	2ª área da fase
Medalha 15	3ª área da fase

Nível - Mag Mount

Medalha 16	1ª área da fase
Medalha 17	2ª área da fase
Medalha 18	3ª área da fase

IELLO ADVENTURE



Nível - Rift Ruin

Medalha 19	1ª área da fase
Medalha 20	3ª área da fase
Medalha 21	3ª área da fase

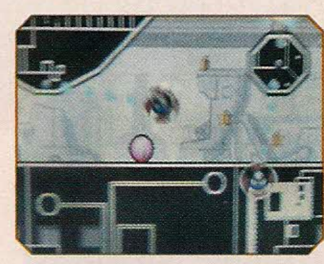
Nível - Contrast Cave

Medalha 22	1ª área da fase
Medalha 23	1ª área da fase
Medalha 24	3ª área da fase (após habilitar o switch verde)

Nível - Silver Submarine

Medalha 25	1ª área da fase
Medalha 26	2ª área da fase
Medalha 27	3ª área da fase

NEO GREO



Nível - Machine Mansion

Medalha 28	1ª área da fase
Medalha 29	2ª área da fase
Medalha 30	3ª área da fase

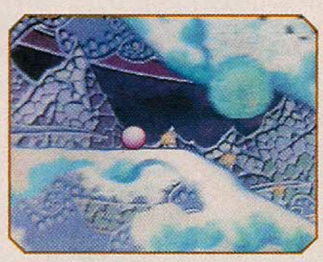
Nível - Dreamy Darkness

Medalha 31	1ª área da fase
Medalha 32	2ª área da fase
Medalha 33	4ª área da fase

Nível - Paletto Polis

Medalha 34	1ª área da fase
Medalha 35	2ª área da fase
Medalha 36	3ª área da fase

BLOO HILLS



Nível - Cold Course

Medalha 37	1ª área da fase
Medalha 38	2ª área da fase
Medalha 39	3ª área da fase

Nível - Dungeon Dome

Medalha 40	1ª área da fase
Medalha 41	2ª área da fase
Medalha 42	3ª área da fase

OUTRAS MEDALHAS

Medalha 240
Descrição: consiga Rank A no nível 3 do Block Attack.

Medalha 241
Descrição: consiga Rank A no nível 3 do Cart Run.

Medalha 242
Descrição: consiga Rank A no nível 3 do Paint Panic.

Medalha 243
Descrição: pule cerca de 1500 de distância no Jump Dash!

Medalha 244
Descrição: vença o jogo com Waddle Dee.

Medalhas 245, 246 e 247
Descrição: vença o jogo com King Dedede.

Medalha 248 e 249
Descrição: vença o jogo com Meta Knight.

Medalha 250
Descrição: vença o jogo com Waddle Doo.

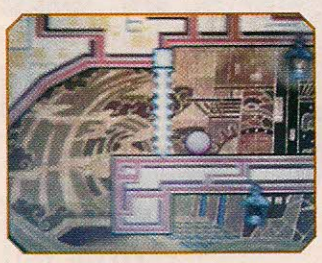






Nível - Canvas Canyon
Medalha 43 — 1ª área da fase
Medalha 44 — 2ª área da fase
Medalha 45 — 3ª área da fase (após habilitar o switch azul)

OMARINE ZONE

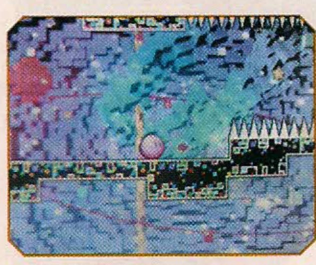


Nível - Collapse Castle
Medalha 46 — 1ª área da fase
Medalha 47 — 2ª área da fase (após habilitar o switch azul)
Medalha 48 — 3ª área da fase

Nível - Volatile Volcano
Medalha 49 — 1ª área da fase
Medalha 50 — 1ª área da fase
Medalha 51 — 4ª área da fase

Nível - Silent Seabed
Medalha 52 — 1ª área da fase
Medalha 53 — 2ª área da fase
Medalha 54 — 3ª área da fase

WONDER LILANE



Nível - Frozen Fantasy
Medalha 55 — 1ª área da fase
Medalha 56 — 2ª área da fase
Medalha 57 — 3ª área da fase

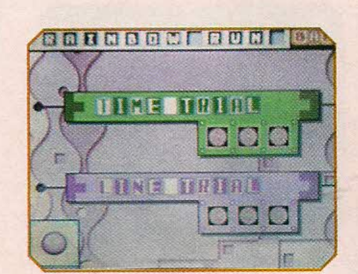
Nível - Mad Mechanism
Medalha 58 — 1ª área da fase
Medalha 59 — 3ª área da fase
Medalha 60 — 4ª área da fase

Nível - Spectacle Space
Medalha 61 — 1ª área da fase
Medalha 62 — 2ª área da fase
Medalha 63 — 3ª área da fase

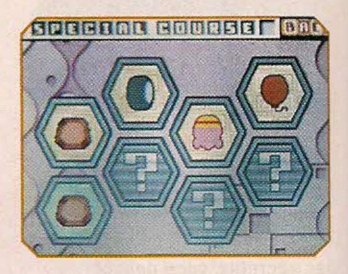
THE WORLD OF DRAWCIA



Medalha 64 — 1ª área da fase
Medalha 65 — 2ª área da fase

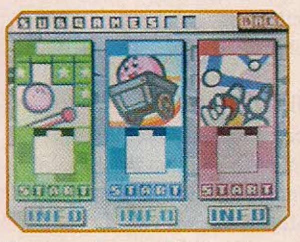


SPECIAL COURSES



Nas fases Stone A, Stone B, Wheel A, Wheel B, Missile A, Missile B, Balloon A e Balloon B, você encontra três medalhas no modo Time Trial e outras três medalhas no modo Line Trial. Basta terminar as fases para consegui-las. Essas fases estão à venda no modo Medal Swamp.

SUBGAMES



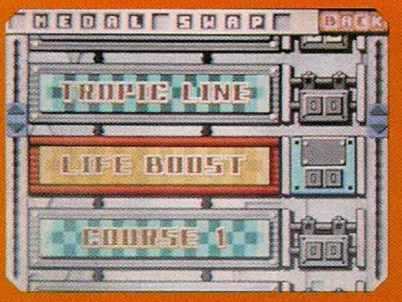
Nesta opção, você terá quatro minigames extras do jogo. Cada um possui o mesmo esquema que você encontra nos chefes das fases. Vencendo um chefe duas vezes, você libera um minigame. Além disso, cada minigame possui três níveis de dificuldade. Caso você consiga Rank A no nível 3, você ganha uma medalha secreta em cada minigame.
Confira os desafios:

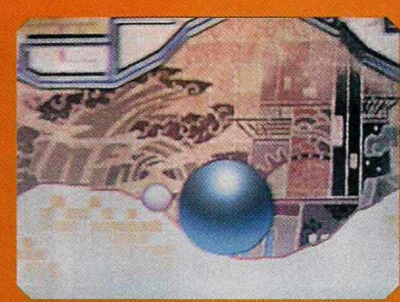
BLOCK ATTACK

Aqui o desafio é criar plataformas com a stylus do DS, impulsionando o personagem para as áreas acima. Cada área confere uma série de desafios como barreiras que devem ser destruídas, bombas que devem ser ativadas e inimigos para serem derrotados.
O minigame lembra muito o clássico Arkanoid, com a diferença de que Kirby é a bolinha, e a plataforma móvel é você quem cria a seu gosto.
Para completar, na última área, você deve enfrentar Kracko & Kracko Jr., dois chefes finais que

RAINBOW RUN

	Nível	Time Trial			Line Trial		
REDDY LAND	Plant Plain	0'15"00	0'17"00	0'19"00	350ml	250ml	150ml
	Tiny Town	0'15"00	0'17"00	0'19"00	350ml	250ml	150ml
	Ravine Road	0'15"00	0'17"00	0'19"00	350ml	250ml	150ml
ARANGE GORGE	Ghost Grounds	1'00"00	1'20"00	1'40"00	1000ml	600ml	200ml
	Growth Grasses	0'36"00	0'43"00	0'50"00	290ml	230ml	100ml
	Mag Mount	0'24"00	0'32"00	0'37"00	450ml	300ml	200ml
IELLO ADVENTURE	Rift Ruin	0'27"00	0'33"00	0'35"00	550ml	250ml	100ml
	Contrast Cave	0'37"00	0'40"00	0'44"00	300ml	200ml	50ml
	Silver Submarine	1'10"00	1'30"00	1'40"00	250ml	200ml	1ml
NEO GREO	Machine Mansion	0'31"00	0'40"00	0'46"00	360ml	250ml	100ml
	Dreamy Darkness	0'50"00	0'57"00	1'07"00	300ml	150ml	100ml
	Paletto Polis	0'45"00	0'55"00	1'10"00	1450ml	500ml	1ml
BLOO HILLS	Cold Course	1'30"00	1'46"00	2'06"00	300ml	130ml	40ml
	Dungeon Dome	1'40"00	2'00"00	2'24"00	350ml	250ml	150ml
	Canvas Canyon	0'34"00	0'42"00	0'50"00	550ml	100ml	50ml
OMARINE ZONE	Collapse Castle	1'15"00	1'33"00	1'48"00	650ml	100ml	40ml
	Volatile Volcano	0'32"00	0'38"00	0'45"00	400ml	220ml	100ml
	Silent Seabed	1'17"00	1'45"00	2'00"00	500ml	300ml	100ml
WONDER LILANE	Frozen Fantasy	1'30"00	2'30"00	3'00"00	3000ml	1300ml	1ml
	Mad Mechanism	1'00"00	1'35"00	1'50"00	1300ml	600ml	1ml
	Spectacle Space	1'25"00	1'50"00	2'00"00	1600ml	700ml	200ml





O Life Boost deve ser usado com cautela, pois é seu passaporte para chegar com longa vida no final do estágio

estarão na área rodeados por blocos transparentes que revelam itens. Kracko Jr. será o chefe do nível 1 e possui quatro blocos ao seu redor que o protegem.
O segredo é jogar Kirby contra o olho do inimigo acertando-o cerca de 4 vezes até derrotá-lo. Kracko, porém, possui uma nuvem ao seu redor que, além de protegê-lo, o transporta com mais agilidade pela área. Tome cuidado com seu relâmpago e acerte seu olho até derrotá-lo e completar o minigame.

CART RUN

O objetivo deste minigame é vencer a corrida de kart contra Dedede. Com a caneta stylus, você deve direcionar o switch que fica na frente do seu personagem, movendo-o para cima ou para baixo. Note que durante o percurso você será surpreendido por uma série de obstáculos, como muros, explosivos e inimigos que não só retardam o seu tempo como também lhe causam danos.
O segredo é você movimentar o veículo de forma que consiga recolher todos os itens, como frutas e bebidas. Com isso, sua agilidade aumenta mais e você pode acelerar o veículo até conseguir vencer a corrida.

PAINT PANIC

Neste minigame, você deve testar sua agilidade com a stylus e desenhar conforme o pintor indica. A cada desafio, você verá um desenho que deve ser feito passando a caneta pelos pontos indicados na direção certa. Seja rápido para completar o desenho e seguir para um novo desafio.
A cada 10 questões, você deverá completar um bônus que consiste em acertar os blocos com estrelas o mais rápido possível. Tome cuidado, pois caso você demore muito nos desafios, você será atingido pelos inimigos e, caso isso aconteça quatro vezes, você fracassará no minigame.

DASH JUMP!

Este minigame não faz parte da opção subgames. Ao completar cada nível do modo principal, você poderá jogar este desafio, que consiste em medir a distância que seu personagem consegue saltar. O segredo é acertar o herói com a caneta, para fazer com que ele corra pela plataforma o mais rápido possível e, no final, criar uma rampa íngreme para continuar correndo e saltar o mais longe possível.
O melhor personagem para este minigame é Meta Knight e, caso você complete o game com todos os personagens do jogo, você ativará a opção Jump Game no menu principal do jogo, permitindo que você jogue o minigame sempre que desejar.



KILLER 7

Modo Killer 8

Termine o game com sucesso nos modos normal ou hard para habilitar mais uma personalidade. A do jovem Harman Smith.

Nova seqüência final

Para ver o novo final, basta terminar o game no modo Killer 8.

Modo Hooper 7

Termine o game no modo Killer 8 para abrir este modo.



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Modo Cheat



Pause o jogo, segure os botões L e R e faça a seqüência ↑, Y, Y, B, ↑ e A. Agora na tela de Cheats, entre com os códigos abaixo.



Desabilitar o shellshock: Z, R, X, Y, Y, L
Esconder o HUD: A, Y, →, A, Z, B
Destruir inimigos: L, Y, L, Z, L, Z
Pegar o OSS Document: ←, Y, B, A, ↓, B
Suicídio: faça a seqüência L, Z, R, ↑, A, Z

DIGIMON WORLD 4

Dificuldades hard e super hard: esses modos são abertos somente pelo primeiro jogador ou pelo líder do time. Termine o modo normal para o modo hard ficar disponível. Para o modo super hard, basta terminar o game no modo hard.



Desbloquear Digievoluções: para disponibilizar as seguintes digievoluções, você precisa estar no mínimo no nível 16 e falar com o atendente no Digilab para aprender as técnicas.
Agumon: atinja o nível 16 com Guilmon.
Dorumon: atinja o nível 16 com Agumon.
Guilmon: atinja o nível 16 com Veemon.
Veemon: atinja o nível 16 com Dorumon.

Você obtém os níveis Ultimate e Mega no modo normal, após completar uma side quest. No final de cada uma, você será recompensado com uma digievolução. Abaixo, a lista das quests que lhe darão as evoluções:
Clavisangemon: complete a Undead Yard com o Veemon.
Clavisangemon: complete a Item Road com o Dorumon.
Herculeskabuterimon: complete a Undead Yard com o Guilmon.
Herculeskabuterimon: complete a Item Road com o Agumon.
Wargreymon: complete a Undead Yard com Agumon.
Wargreymon: complete a Item Road com Guilmon.
Weregarurumon: complete a Undead Yard com Dorumon.
Weregarurumon: complete a Item Road com Veemon.





POKÉMON EMERALD

National Pokédex

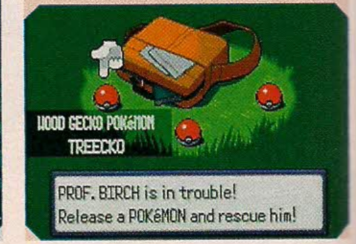
Derrote a Elite dos Quatro. O Professor Birch irá visitá-lo, entregando o National Pokédex assim que você sair da casa.



Prêmios do Scott: fale com Scott na casa dele, na Battle Frontier. Ele lhe dará prêmios dependendo de suas conquistas nas batalhas:
Gold Shield: vença 100 batalhas.
Silver Shield: vença 50 batalhas.
Lansat Berry: consiga todos os Silver Frontier Symbols.
Starf Berry: consiga todos os Gold Frontier Symbols.



Pokémons especiais: para ser um treinador campeão, todos os monstrinhos deverão ser capturados. Entretanto, alguns pokémon só serão obtidos se você participar de certos eventos do game. Para isso, você deverá fazer o seguinte:



Beldum: vá para a casa de Steven depois de derrotar a Elite dos Quatro.
Castform: derrote o time rival no Weather Institute.
Chikorita, Cyndaquil ou Tododile. Quando você completar os 200 pokémon de Hoenn, o Professor Birch o chamará no seu pokénav e lhe dará um dos pokémon.
Deoxys: pegue o Aurara Ticket e vá para a Bith Island.
Groudon: derrote a Elite dos Quatro e vá para o esconderijo na terra.
Ho-oh/Lugia: pegue o Mystic Ticket e vá para a Navel Island.
Kyogre: derrote a Elite dos Quatro e vá para o esconderijo no mar.
Latios ou Latias: depois de derrotar a Elite dos Quatro, assista à TV no andar de baixo da sua casa. Sua mãe perguntará de que cor é o Pokémon. Se você responder Red, você encontrará o Latias; se responder Blue, será o Latios. Outra maneira de consegui-los é misturando os recordes dos games *Ruby* ou *Saphire* com o Eon Ticket e ir para a Southern Island.
Rayquaza: pegue Magma e Aqua para encontrar Kyogre e Groudon fora da caverna, então vá para o Sky Pillar.
Treeko, Torchic ou Mudkip: ajude o Professor Birch a escapar dos Pokémon selvagens.

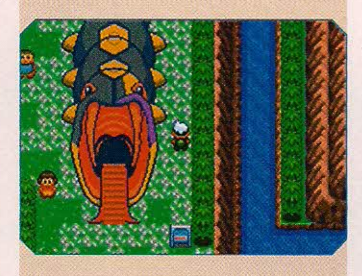


Pokémon Brilhante

A chance de você encontrar um Pokémon brilhante é de um para 8192. Basta capturar os monstrinhos e torcer para que o brilhante apareça.

Esperon e Umbreon

Em *Emerald* existe apenas um modo de conseguir Espeon ou Umbreon. Primeiro, troque um Eevee do *FireRed/LeafGreen* e faça-o gostar de você oferecendo berries. Depois, treine-o até subir um nível em um dia. Se o relógio do seu quatro estiver entre 11:59 AM e 12:00 AM, Eevee evoluirá para Espeon. Se subir um nível no treinamento durante a noite, entre 11:59 PM e 12:00 PM, ele evoluirá para Umbreon.



Consiga a Mental Herb

Em uma das casas em Fortree City tem um homem com um Wingull. Fale com o Wingull e voe para sair da casa em direção à Mossdeep City. Quando você chegar à cidade, verá outra pessoa com o Wingull. Fale com ele novamente e voe, retornando para Fortree City diretamente à casa na qual você já havia conversado com o primeiro Wingull, que lhe dará a Mental Herb.



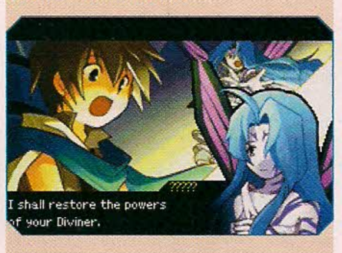
Mirage Island

Essa ilha é invisível e está localizada na Route 130. Na maior parte do tempo, não é possível vê-la, mas em raros casos ela pode ser vista. Para encontrá-la, vá para Pacifidlog Town e fale com o velho que está na casa mais abaixo à direita, olhando pela janela. Ele lhe indicará onde estará a ilha. É necessário um pouco de sorte para chegar onde o item raro, chamado Leichi Berry, pode ser encontrado. Ele aumenta a força dos ataques do seu Pokémon nas batalhas quando ele estiver fraco.

RIVIERA: THE PROMISED LAND

Conseguindo um ranking mais alto

Para obter um ranking melhor, tenha certeza de usar o final move Lost Seraph nas batalhas. Funciona da seguinte maneira: você está numa batalha com três inimigos. Destrua os dois primeiros e, no último, use o Lost Seraph. Se Ledah disser "Pay for your sins with death" significa que a dica deu certo.



Conseguindo a Dragon Killer

Durante o capítulo 1, Angelic Advent, na área 1-5, puxe a espada do chão antes de pular do penhasco. Essa arma é muito boa para qualquer tipo de dragão.



Conseguindo o Item Manual

No capítulo 2, Pursuing the Truth, na segunda tela da prisão, procure com o look mode uma inscrição no lado de algum dos pilares. O texto deve lhe dar um código. Ao completar o capítulo, volte para Elendia, fale com Claude the Dryad, que pedirá para você fazer o código visto: ←, ↓, A, ↑, B. Ele agradecerá entregando o Item Manual que pode ser acessado pelo Extra Content na tela principal do jogo. Esse manual lhe informa sobre todos os itens que você já coletou e quais habilidades cada personagem pode ter.



Conseguindo a Serene's Pendant

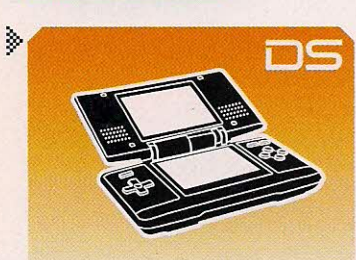
Depois que Cierra entrar no grupo, vá para o local que você caiu para alcançar o ninho de Pelga. Com o Look mode, verifique o objeto brilhante na árvore. Ajude Ein a recuperar seu equilíbrio e você receberá a Serene's Pendant, que pode ser dada para qualquer garota no game, deixando-a muito feliz.



Conseguindo a Happy's Plume

Imediatamente após ganhar a Serene's Pendant, vá mais adiante na árvore até encontrar o Harpuia ferido. Você pode matá-lo ou poupar a sua vida. Poupe-o. Em gratidão, ele entregará a Happy's Plume que, utilizado por Ein, causa cerca de 200 pontos de dano para o inimigo com o maior HP. O item pode ser usado apenas 10 vezes durante todo o jogo.





BOMBERMAN DS
Guarde itens



Você pode guardar itens importantes como Glasses ou Fire Suit para a próxima fase. Isso pode garantir seu sucesso para terminar o game.

Máquina explosiva

Isso não é um item e sim uma maneira de ser o melhor no game. Para a dica dar certo, equipe-se com o Invincibility ou com o Fire Suit. Ter alguns Speed-Ups, Bomb-Ups e Flame-Ups com você aumenta o poder do truque. Coloque uma bomba e fique ao lado dela esperando a explosão. Fique apertando repetidamente o botão A para colocar outra bomba e assim por diante, criando assim uma reação em cadeia perfeita para vencer todos os adversários. As Bomb-Ups reduzem as chances de erro, e os Speed-Ups e Flame-Ups permitem cobrir mais terrenos com bombas no tempo em que você estiver invencível.

METEOS
Metais Raros

Você só os consegue desbolquear no Fusion Menu após conseguir no mínimo nove finais. Eles podem ser comprados quantas vezes quiser. Para disponibilizá-los é preciso fazer o seguinte:

Soul: com 500 Fire, 500 H2O, 500 Zap, 500 Zoo e 200 Glow meteos você consegue o metal Soul.

Time: com 500 Air, 500 Soil, 500 Iron, 500 Herb e 200 Dark Meteos se consegue o Metal Time.

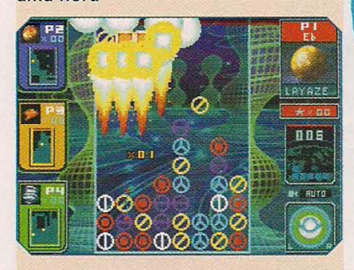
Final secreto

Um outro final do game, chamado de "A Miracle Reborn", pode ser visto na rota Straight do Startrip mode. Para isso, é necessário conseguir mais de 500.000 pontos nesse modo.



Músicas dos planetas

Para poder ouvir as músicas de cada planeta do game, você deve realizar alguns objetivos:
Bavoom: consiga 500 Air
Boggob: consiga 200 Herb
Dawndus: consiga 500 Zoo
Firim: consiga 200 Fire
Forte: consiga 500 Soil
Gigagush: consiga1000 Iron
Globin: consiga 1000 Zoo
Grannest: consiga 200 Iron
Gravitas: consiga 500 Zap
Henedevor: consiga 200 Dark
Hotted: consiga 1000 Fire
JelJel: consiga 500 Fire
Lastar: consiga 1 Time
Luna: consiga 100 Dark
Megadom: consiga 200 Zap
Mekks: consiga 500 Iron
Meteo: consiga 1 Air, 1 Fire, 1 H2O, 1 Soil, 1 Iron, 1 Zap, 1 Herb, 1 Zoo, 1 Glow, 1 Dark, 1 Soul e 1 Time
Oleana: consiga 200 H2O
Starri: consiga 1 Soul
Subordion: consiga 300 Dark
Thirnova: consiga 300 Glow
Vubble: consiga 1000 H2O
Wiral: consiga 100 Glow
Wuud: consiga 500 Herb
Yooj: consiga 200 Glow
Planeta Anasaze: complete a rota Branch
Planeta Brabbit: lance 10.000 ou mais Meteos
Planeta Cavious: jogue por uma hora



Planeta Freaze: veja os quatro finais da rota Branch.
Planeta Layazero: termine um Meteo War de 1000 pontos em 3 minutos ou menos.
Final 1: consiga 1 Soul
Final 2: consiga 1 Time
Final 3: consiga 1 Time

Música dos créditos finais: consiga 100 Air, 100 Fire, 100. H2O, 100 Soil, 100 Iron, 100 Zap, 100 Herb, 100 Zoo, 100. Glow, 100 Dark, 1 Soul e 1 Time.
Fusion Room: consiga 300 Fire, 300 H^2O.
Música do Menu: consiga 100 Air.
Música de abertura: 100 Air.
Música da tela de resultados: consiga 300 Zap, 300 Herb.
Música do Star Trip: consiga 300 Soil, 300 Iron.



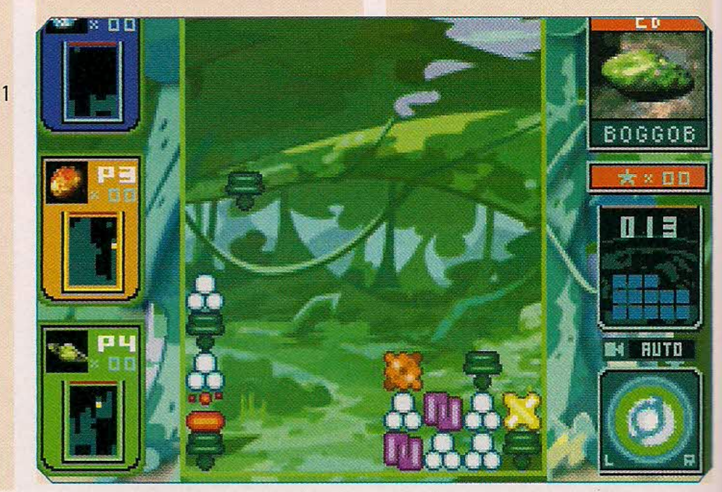


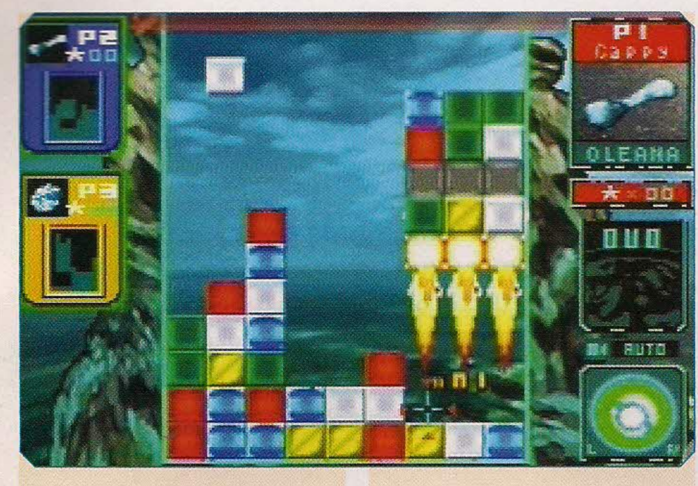
Abrir novos planetas

Planetas podem ser abertos e comprados, para isso é necessário ter uma certa quantidade de meteos ou realizar algumas tarefas:

Baggob: consiga 50 H^2O, 100 Soil, 600 Herb, 100 Zoo, 1 Glow
Freaze: consiga 100 Air e 100 H^2O
JeJel: consiga 666 Fire, 666 Soul, 666 Zoo e 3 Dark
Mekks: consiga 1024 Iron e 800 Zap
Bavoom: obtenha 50.000 pontos numa batalha de 2 minutos
JelJel: crie outro perfil de jogador
Layazero: veja o final verdadeiro do Multi route
Vubble: Sete finais do Branch route

Estes planetas secretos podem ser abertos para fusão no Fusion Shop obtendo certas quantidades de meteos:





Brabbit: 1800 Air, 150 Fire, 150 Water, 150 Soil, 150 Zap, 150 Herb, 150 Zoo, 1 Soul
Cavious: 1 Air, 400 Fire, 1 Water, 2000 Soil, 500 Iron, 400 Zap, 400 Herb, 1 Zoo, 1 Glow, 1 Dark, 2 Time
Dawndus: 300 Air, 1200 Fire, 300 Soil, 700 Herb, 700 Zoo, 10 Glow
Forte: 2980 Soil, 1 Zoo, 8 Dark
Frizam: 100 Air, 200 Water
Gigagush: 20 Air, 10 Fire, 30 Water, 300 Iron, 1500 Zoo, 30 Dark, 1 Soul
Globin: 3333 Zoo, 666 Dark, 3 Soul
Gravitas: 1221 Soil, 1441 Iron, 121 Zap, 161 Zoo, 1 Time
Hevendor: 777 Air, 777 Fire, 777 Water, 777 Soil, 777 Iron, 777 Zap, 777 Herb, 777 Zoo, 77 Glow, 77 Dark, 1 Soul, 1 Time
Hotted: 4000 Fire, 800 Iron, 50 Dark, 2 Soul
Jyagonbo: 50 Water, 100 Earth, 600 Herb, 100 Zoo, 1 Soul
Lastar: 1500 Glow, 2 Time
Layer Zero: 256 Air, 256 Fire, 256 Water, 256 Soil, 256 Iron, 256 Zap, 256 Herb, 256 Zoo, 64 Soul, 64 Dark
Luna=Luna: 1500 Fire, 1500 Soil, 1500 Iron, 100 Zap, 100 Herb, 100 Dark, 2 Soul
MegaDome: 200 Air, 200 Fire, 100 Water, 100 Earth
Meteo: 5000 Air, 5000 Fire. 5000 Water, 5000 Soil, 3000 Iron, 3000 Zap, 2000 Herb, 2000 Zoo, 1000 Glow, 1000 Dark, 5 Soul, 5 Time
StarRii: 2500 Herb, 2500 Zoo, 500 Glow, 3 Time
Suburbion: 78 Air, 77 Fire, 75 H^2O, 1200 Dark, 2 Soul
Thirnova: 1000 Fire, 2800 Zap, 400 Glow, 2 Time
Wiral: 500 Iron, 2000 Zap, 50 Glow, 1 Time
Wuud: 800 H2O, 3000 Herb, 1 Soul
Yooj: 4000 Air, 500 Fire, 1000 H^2O, 100 Glow, 1 Time

HARVEST MOON DS

Caverna atrás da Cachoeira

Depois de chegar ao 255° andar da mina e pegar a espada da princesa, é possível entrar na passagem que existe atrás da cachoeira. Para fazer isso, tenha a espada equipada e vá para as pedras em frente à cascata. Examine-as com o botão "A". Após uma breve cena onde a pedra é destruída, é possível entrar na caverna atrás da queda d'agua.



THE URBS: SIMS IN THE CITY

Como aumentar as skills rapidamente

Quando o game estiver aumentando seus skills, rapidamente fique pressionando o botão A para que elas aumentem mais rápido.

Senha para entrar no Club Xizzle

Vá para o Club Xizzle e peça para entrar. Você deve dizer para o porteiro uma senha, que é "BUCKET". Depois da primeira vez que disser a senha, você poderá entrar sempre no clube para fazer suas baladas.

O livro da Gramma Hatie

Você tem que fazer seu relacionamento com a Gramma Hatie chegar ao máximo, assim ela lhe dará seu livro de receitas.

Lampada mágica

Há duas maneiras de se conseguir a lâmpada mágica. Este item permanece no seu inventário e dá acesso instantâneo ao banheiro e à cama. Complete a missão Artsies e compre a lâmpada, ou convide Crystal para ir à sua casa, que possivelmente ela levará o objeto.

Presentes misteriosos

A cada 30 dias, um presente relacionado com o feriado do game aparecerá em frente à sua casa. Não interessa a casa que você está, o importante é apenas jogar durante os dias necessários dentro do game para receber o item:

Candy Cane: jogue por 120 dias.
Jack-o-lantern: jogue por 60 dias.
Mardi Grass Mask: jogue por 30 dias.
Pilgrim Gnome: jogue por 90 dias.

Presentes domésticos

Todas as vezes que você convidar amigos para ir até a sua casa, eles podem lhe dar alguma mobília, dependendo de como eles se sentem lá. Esses itens são únicos e são dados apenas uma vez por pessoa:

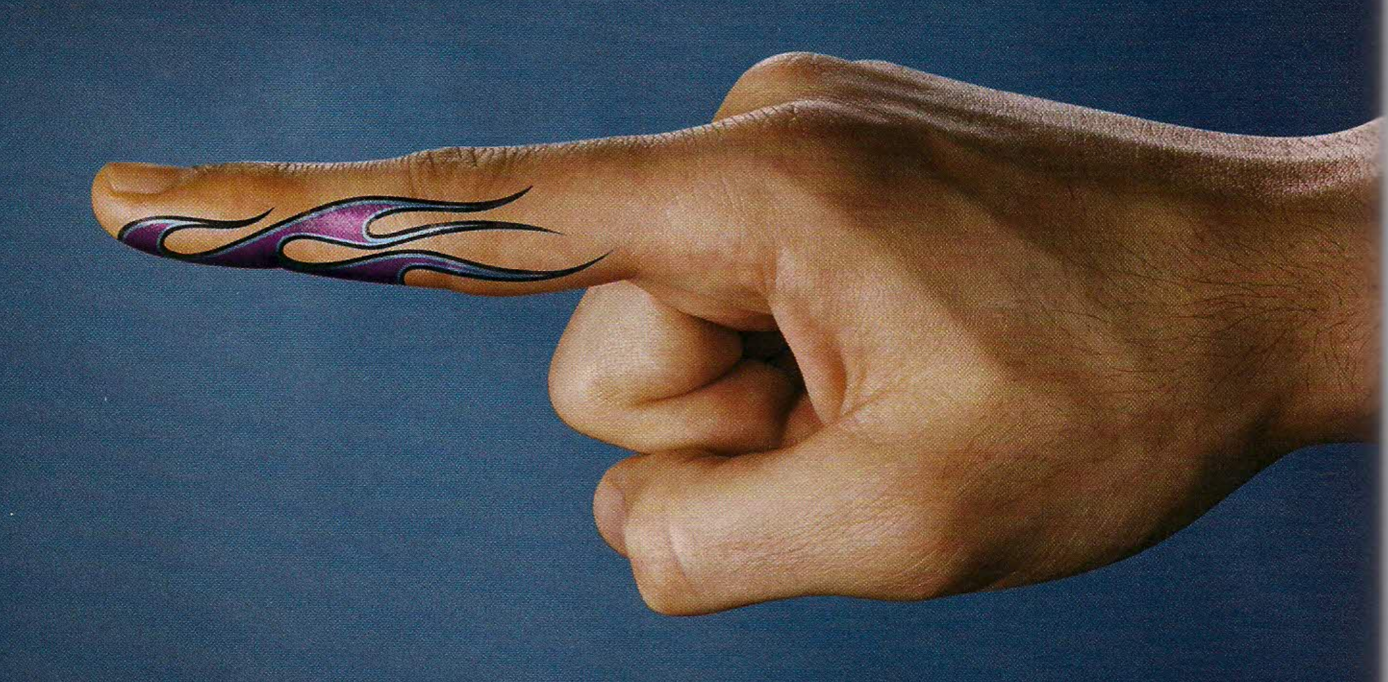
'98 Adder Bumper: convide L. Bigbucks.
3-Card Monte Table: convide Berkeley Clodd.
Blind Justice Statue: convide Lily Gates.
Burning Spoke Sign: convide Dusty Dog.
Comedy & Tragedy Masks: convide Prichard Locksley .
Flaming Hoop: convide Roxanna Moxie.
Go Board: convide Futo Maki.
Golden Mop Award: convide Kris Thistle.
Key to the City: convide Daddy Bigbucks.
Khroniton Reactor: convide Polly Nomial.
Lawn Flamingo: convide Phoebe Twiddle.
Lottie Cash Statue: convide Lottie Cash.
Megalodon Tooth: convide Sharona Faster.
Miss Urbverse Trophy: convide Misty Waters.
Movie Standee: convide Theresa Bullhorn.
Music Stand: convide Cannonball Coleman.
Orange Pedestal: convide Giuseppi Mezzoalto.
Periodic Table of Elements: convide Dr. Maximillian Moore.
Prehistoric Ficus: convide Mokey/Dr. Mauricio Keyes.
Punk T-Shirt: convide Busta Cruz.
Safe: convide Detective Dan D. Mann.
Traffic Light: convide Ewan Watahmee.
Typewriter: convide Lincoln Broadsheet.
Uncle Suede's Cane: convide Darius.
Voodoo Dan Doll: convide Mambo Loa.

Abra a Moon Base Beta



Compre o meteorito verde pela internet. Depois, em posse do item, vá para o Sim Quarter e use o orelhão. Desse modo, você disponibilizará a Moon Base, onde é possível comprar a Rocket Bed e o Cheese Modulator. 

Tocar é legal.







Não tire o seu dedo do acelerador. Toque, controle, corra e personalize as máquinas de correr nas cidades.

NINTENDO DS™



Por Pablo Miyazawa e Eduardo Trivella



ALTA FIDELIDADE

Com o Wi-Fi, nossas vidas serão mais felizes

GRANDE ROCHA! LIGA AÍ TEU DS QUE EU TENHO UM DESAFIO PRA VOCÊ!

VAI ROLAR UM MULTIPLAYER? MAS VOCÊ SÓ APANHA DE MIM... TEM CERTEZA?

TÁ ME CHAMANDO DE MULHER DE MALANDRO OU DE CÃO VADIO? FICA ESPERTO QUE A MESA PODE VIRAR A QUALQUER MOMENTO! AFINAL, A CARA DO MULTIPLAYER ESTÁ MUDANDO: ESTÁ NA HORA DE DIZER ADEUS ÀQUELE MONTE DE FIOS E SE CONECTAR SEM STRESS NEM AMARRAS. É A HORA DO WI-FI!

QUEM DIRIA QUE UM DIA JOGARÍAMOS VIDEOGAME EM GRUPO SEM O USO DE FIOS? PORQUE FALAR AO TELEFONE É UMA COISA, JOGAR É TOTALMENTE DIFERENTE. É UM OUTRO TIPO DE INTERAÇÃO, DIZ AÍ? O FUTURO É MESMO WI-FI.

FUTURO NADA, MEU CAMARADA! O BICHO JÁ ESTÁ PEGANDO NO PRESENTE! DÁ SÓ UM LOOK NO QUE É POSSÍVEL FAZER HOJE COM O DS! DEPOIS, VAI PREPARANDO A CARTEIRA PORQUE AINDA TEM MUITO JOGO NOVO PRA SER LANÇADO. O MULTIPLAYER VAI SER MAIS EMOCIONANTE DO QUE NUNCA!

E ESSE LANCE DO WI-FI CONECTAR GENTE DE TODA PARTE DO MUNDO? DÁ PRA IMAGINAR ISSO ROLANDO? AINDA MAIS SEM FIOS? O RUIM DESSE MULTIPLAYER A DISTÂNCIA É NÃO PODER XINGAR O CARA QUE JOGA COM VOCÊ. E A NINTENDO JÁ GARANTIU QUE O WI-FI VAI FUNCIONAR PRA TODO MUNDO. ESPERO QUE NÓS AQUI NÃO FIQUEMOS DE FORA DESSA.

QUE NADA! VAI ROLAR PARA MOÇAMBICANOS, CAMARONESES E BRASILEIROS TAMBÉM! GENTE DO MUNDO INTEIRO! É SÓ ESTAR EM UM "HOTSPOT" E MANDAR VER! TÁ CERTO QUE O BRASIL NÃO É O PAÍS MAIS TECNOLOGICAMENTE AVANÇADO DO MUNDO, MAS ISSO TAMBÉM É POSSÍVEL POR AQUI EM ALGUNS LOCAIS PRIVILEGIADOS. QUEM SABE AGORA EU CONSIGA UM ADVERSÁRIO MENOS PÉ-DE-CHINELO QUE VOCÊ....

O BRASIL ESTÁ NA CRISTA DA ONDA DA TECNOLOGIA, MEU VELHO. NEM TODO MUNDO TEM ACESSO A PRODUTOS DE PONTA, MAS AS PESSOAS SABEM BEM COMO LIDAR COM ISSO, E QUEREM SE ENVOLVER CADA VEZ MAIS. PODE TER CERTEZA DE QUE SE O MULTIPLAYER DO DS VIRAR MANIA MUNDIAL – E EU TENHO CERTEZA DE QUE VAI –, OS JOGADORES BRASILEIROS VÃO ESTAR POR DENTRO DESDE O COMEÇO. E, É CLARO, NÓS VAMOS ESTAR NESSA TAMBÉM!

É BOM MESMO! NÃO AGÜENTO MAIS VOCÊ DANDO PERDIDO EM MIM NA HORA DE PAGAR AS APOSTAS...

OLHA SÓ QUEM FALA... BEM, SE VOCÊ QUER COBRAR VELHAS DÍVIDAS, O PROBLEMA É SEU: E AQUELE COURO INESQUECÍVEL QUE EU TE DEI NO MULTIPLAYER DO GOLDENEYE EM 1997? CADÊ MINHA CAIXA DE CERVEJA?

XI... ESSA JÁ FOI PRO RALO FAZ TEMPO. VAMOS TIRAR A REVANCHE NO GOLDENEYE DE DS?

DEMOROU!

TOP 5 Queremos multiplayer sem fio! Veja alguns dos games que mais desejamos jogar com o Wi-Fi do Nintendo DS:

1 Mario Kart DS
Mario Kart e multiplayer nasceram um para o outro. Se nos consoles já era divertido, imagine no DS, sem cabos?

2 Tony Hawk DS
Diversos modos de jogo e a possibilidade de gravar sua voz para usá-la como provocação para cima dos adversários: isso sim é skate portátil.

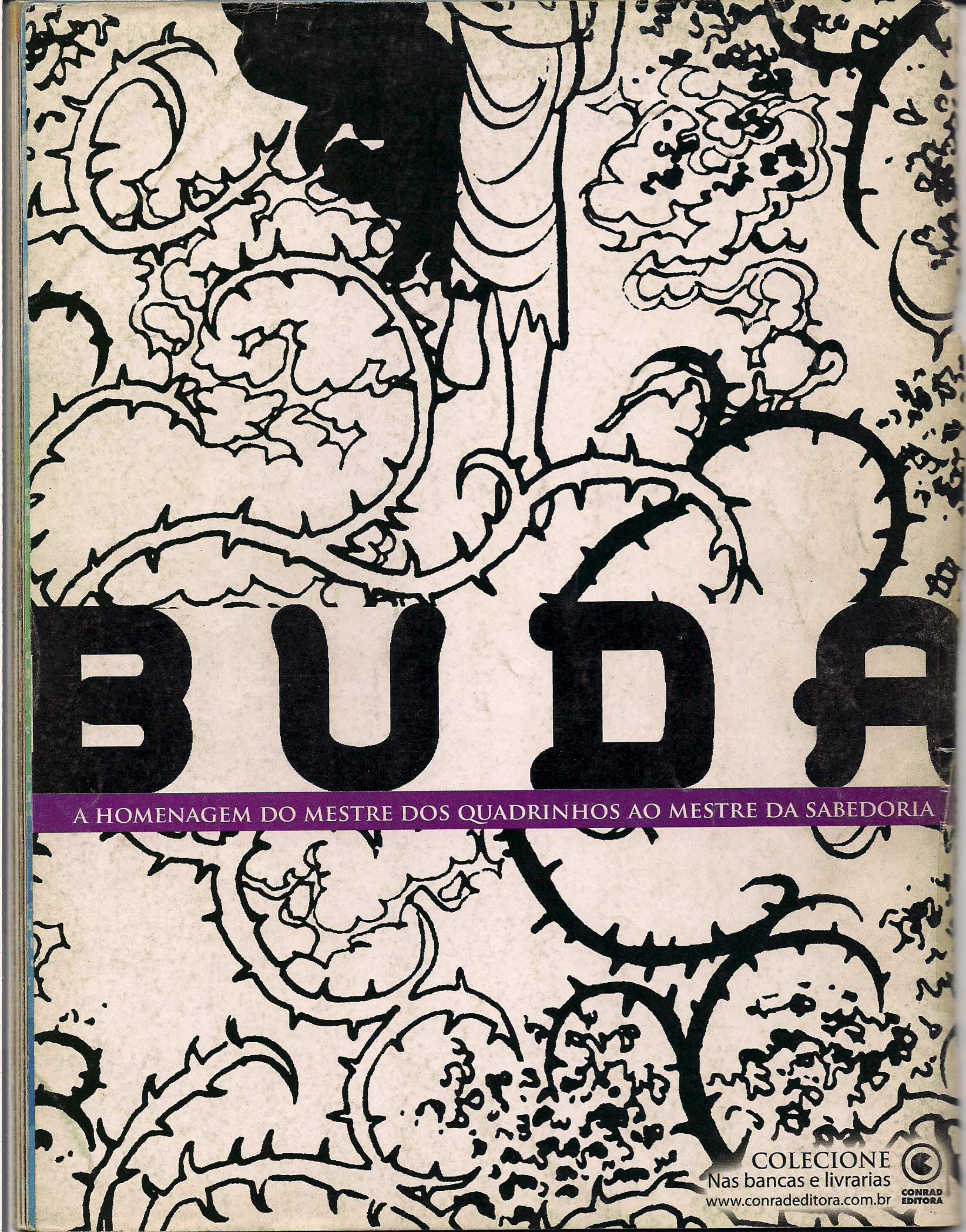
3 Animal Crossing DS
Visitar cidades alheias será uma tarefa divertida com a conexão Wi-Fi. Aquele troca-troca – de objetos e móveis – também irá rolar mais fácil.

4 Winning Eleven
Futebol e videogame têm tudo a ver – principalmente quando o assunto é multiplayer. Que tal mostrar para os gringos quem entende de bola?

5 Final Fantasy
Após a bagunça de *Crystal Chronicles* no Cube, chegou a hora de repetir a façanha no DS. Será que dá certo?



é na
SS GAMES
Os melhores games e acessórios por um preço que cabe no seu bolso
GameBoy Advance SP
Grande variedade de cores
GAME BOY
GAME BOY ADVANCE SP
Faça seu financiamento
sem sair de casa!
Faça seu cadastro por telefone e tenha acesso
ao nosso super financiamento em até 12 vezes*
www.ssgames.com.br
Vd. Sta Ifigênia, n70, a 50 m. do Metrô São Bento
tel.: (11) 3328 6801 / 3328 6802 / 3328 6803
3328 6804 / 3228 7679 / 3313 8449
Entregamos para todo o Brasil via Sedex


BUDA
A HOMENAGEM DO MESTRE DOS QUADRINHOS AO MESTRE DA SABEDORIA
COLECIONE
Nas bancas e livrarias
www.conradeditora.com.br
CONRAD EDITORA